EDITORA GLOBO

KATSUHIRO OTOMO

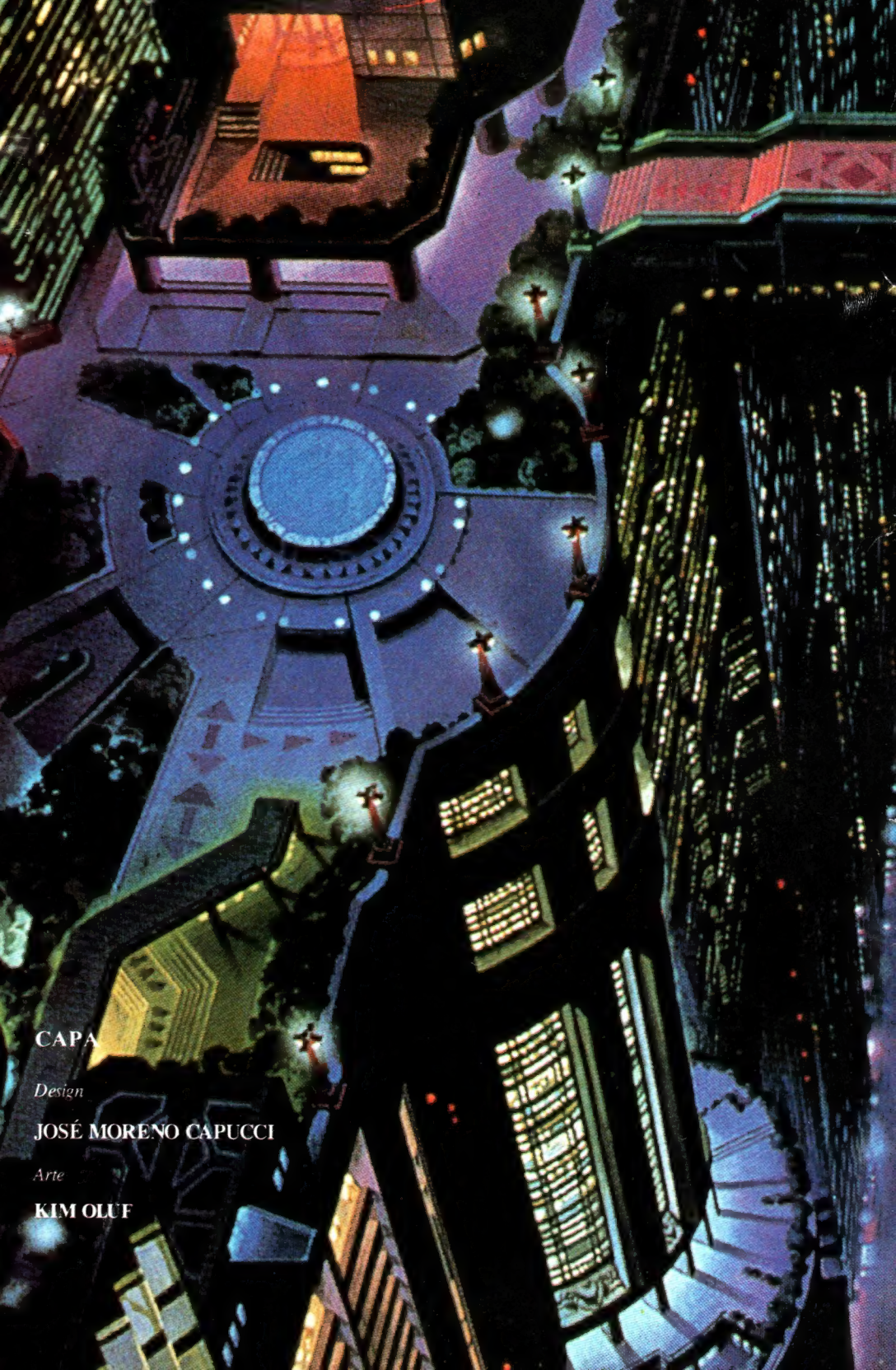
AKIRA

© 1982 MASH ROOM CO. LTD
Todos os direitos reservados

Cr$ 8.000,00

Nº16

HORDA COMICS



CAPA

Design

JOSÉ MORENO CAPUCCI

Arte

KIM OLUF

AKIRA

de KATSUHIRO OTOMO

CAPÍTULO 16

AKIRA ESTÁ SOLTO!

cores de **Steve Oliff**

Relembrando...

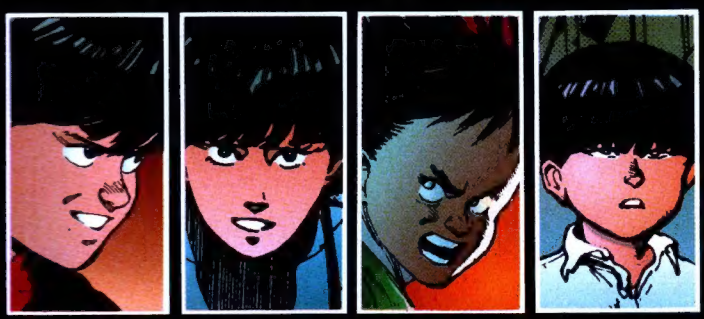
O ano é 2030. O mundo está se reconstruindo após a Terceira Guerra Mundial. Em **Neo-Tokyo** planeja-se a realização da próxima Olimpíada no loçal onde, trinta e oito anos atrás, caiu a primeira das bombas.

Na cidade velha, um bando de adolescentes liderados por **Kaneda** encontra o assustado **Número 26**, uma criança possuidora de habilidades telecinéticas extraordinárias. Durante o encontro, o garoto fere gravemente **Tetsuo**, um dos melhores amigos de Kaneda, e então desaparece sem deixar vestígios.

Kaneda e Tetsuo envolvem-se numa disputa entre uma misteriosa organização científica e militar comandada por um homem conhecido como **Coronel** e um grupo secreto disposto a pôr um fim nas atividades do enigmático líder. No barzinho **Harukiya**, Kaneda conhece **Kay,** uma garota que ele tenta seduzir, e seu irmão **Ryu,** ambos membros da resistência. Entre perseguições e tiroteios, o Número 26 reaparece e ameaça perder o controle. Surgem então o enigmático Coronel e **Masaru,** ou simplesmente **Número 27,** outra criança paranormal que, para espanto de Kay e Ryu, chama o estranho garoto de **Takashi.** Até aquele momento, eles achavam ser ele o superparanormal de codinome **AKIRA.**

A resistência é encabeçada por **Nezu**. Ele faz parte de um culto religioso liderado por **Lady Miyako,** uma mulher com grandes poderes premonitórios. Do outro lado dessa disputa, o Coronel mantém algumas crianças sob seu controle, todas com dons psíquicos distintos e identificadas por um número em suas mãos (no passado, a própria Lady Miyako foi o **Número 19** dessa série). Além de Takashi (26) e Masaru (27), existe **Kiyoko,** uma menina que alerta sobre o despertar de Akira, o mais poderoso dos paranormais. Devido as suas imensas capacidades, ele é mantido há cerca de quatro décadas numa câmara criogênica abaixo da superfície.

Depois desses acontecimentos, Tetsuo passa



Kaneda Kay Tetsuo Akira

a agir de maneira diferente e torna-se o líder da **Gangue do Palhaço,** a maior rival do bando de Kaneda. Isso atrai a atenção do Coronel, que o submete a dolorosas experiências químicas e eletrônicas. Esses testes despertam os poderes do adolescente. Tetsuo fica completamente descontrolado e inicia uma série de assassinatos, incluindo o de seu ex-amigo, **Yamagata.** Ele também ataca Kaneda e Kay que, em seguida, são capturados pelo Coronel e levados para sua instituição.

Batizado de **Número 41**, Tetsuo descobre a existência de Akira e não admite a idéia de o garoto adormecido ser mais poderoso do que ele. Determinado a procurar o seu oponente, o jovem ataca brutalmente o Coronel quando este tenta impedi-lo.

Como todas as crianças paranormais temem o poder de Akira e o desastre que Tetsuo pode desencandear, elas usam suas habilidades para ajudar Kaneda e Kay a fugirem de suas celas.

Armado com um laser, Kaneda derrota Tetsuo, que parte rumo ao local onde Akira dorme. Antes de o Coronel se recobrar, Kaneda e Kay escapam com a ajuda de um espião. Apesar de não confiarem no homem, eles o levam junto, enquanto se dirigem para o Estádio Olímpico, onde Ryu e outros membros da resistência trabalham disfarçados de soldados.

Tentando impedir Tetsuo de gerar uma catástrofe, o Coronel alerta suas tropas e cientistas. O combate começa. Apesar de atacado, Tetsuo não é ferido. Enquanto isso, a temperatura se eleva na câmara de Akira, aparentemente em resposta à energia psíquica de Tetsuo.

Kaneda, Kay e o espião tomam uma das plataformas voadoras do exército , mas não conseguem controlá-la.
Em conseqüência, eles passam voando pelo elevador-plataforma que carrega Tetsuo, Ryu e seu tenente e quase não conseguem pular da nave antes de ela chocar-se com o solo.

Kay obriga o espião a seguir seu próprio caminho. Ela e Kaneda chegam até o local onde Akira repousa. Enquanto isso, o espião encurrala o tenente de

O Coronel Kiyoko Takashi Ryu

Ryu no elevador-plataforma. De repente, um frio intenso vindo da câmara de Akira invade a instalação, significando que o superparanormal está perigosamente perto da consciência. O Coronel manda suas tropas recuarem. Quando Tetsuo chega ao local, a câmara criogênica começa a rachar por dentro.

Em conseqüência de seu sono prolongado, o superparanormal ainda está fraco e confuso. Incapaz de falar e sensível à luz forte, Akira pode ser facilmente dominado. Ele e Tetsuo rumam para a superfície. Percebendo que a situação é fugir ou morrer, Kay e Kaneda também passam a procurar um caminho para sair das instalações.

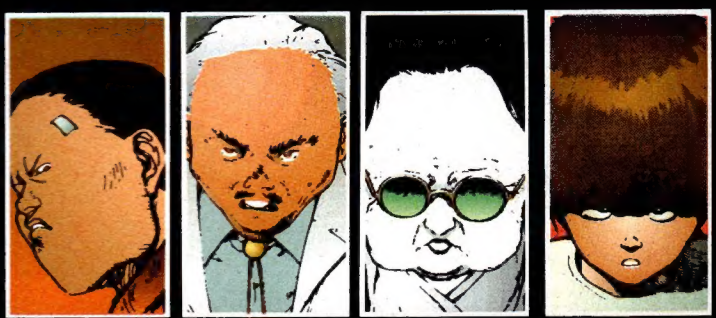
Menos sorte tiveram o amigo de Ryu, o espião, o **Doutor** e um certo número de soldados. Todos morreram, devido ao frio mortal. Ironicamente, outros militares salvam Ryu, achando que ele era um deles.

O terror toma conta da sala de controle , enquanto o Coronel tenta desesperadamente evitar o pânico. Mas é tarde demais, e um cientista aciona o Alerta de Emergência Nível 7. Por toda Neo-Tokyo soa o toque da defesa civil. Cidadãos são despejados dentro dos abrigos de radiação, a anarquia reina nas ruas. Neo-Tokyo suspende sua respiração coletiva, esperando as bombas caírem de novo.

Horrorizado com o que foi libertado e determinado a agir antes de ocorrer uma catástrofe maior, o Coronel aciona o poderoso satélite militar SOL. Ele ordena que seu canhão laser seja disparado contra Tetsuo e Akira. Os dois garotos são separados pelos raios. Akira é salvo por Kay e Kaneda, mas Tetsuo tem menos sorte. O laser atinge seu braço esquerdo.

Após o desastre, Neo-Tokyo entra em estado de emergência. As tropas são apoiadas pelos robôs "zeladores", que patrulham as ruas lidando severamente com os saqueadores e restaurando a ordem. O Coronel, tentando ocultar a verdade, planeja fazer uso da situação como pretexto para destruir a resistência de uma vez por todas.

Lady Miyako avisa Nezu para manter seu pessoal afastado, e chama **Sakaki,** uma jovem



Chiyoko Nezu Lady Miyako Sakaki

treinada em técnicas de guerrilha e espionagem, pedindo a ela que encontre Akira.

Chiyoko, uma formidável integrante da resistência, abriga Kaneda e Kay, que se encontra secretamente com Nezu, prometendo entregar-lhe Akira.

Sakaki segue Kay até o esconderijo de Chiyoko, onde acorda Akira e o leva embora. Mesmo não conseguindo detê-la, Kaneda tenta alertar suas companheiras. O superparanormal e sua captora chegam em segurança até a rua... mas são encurralados pelos robôs "zeladores". Sakaki é atingida e Kay, Chiyoko e Kaneda conseguem recuperar Akira.

Apesar dos avisos de Lady Miyako para não se superestimar, Nezu planeja explorar Akira em benefício próprio. Assim que Kay, Kaneda e Chiyoko levam o garoto paranormal para um encontro no barco de Nezu, este o remove rapidamente de helicóptero, e ordena ao seu pessoal para matar os três soldados da resistência. O trio consegue se salvar e, através de uma armadilha, descobre para onde Akira foi levado.

Enquanto isso, Nezu indo para o local onde Akira está escondido, é pego por violar o toque de recolher, e vários soldados abrem fogo contra seu carro. Apesar disso, ele sobrevive ao ataque, mas, quando chega em casa, o círculo militar interno liderado pelo Coronel toma conta do governo.

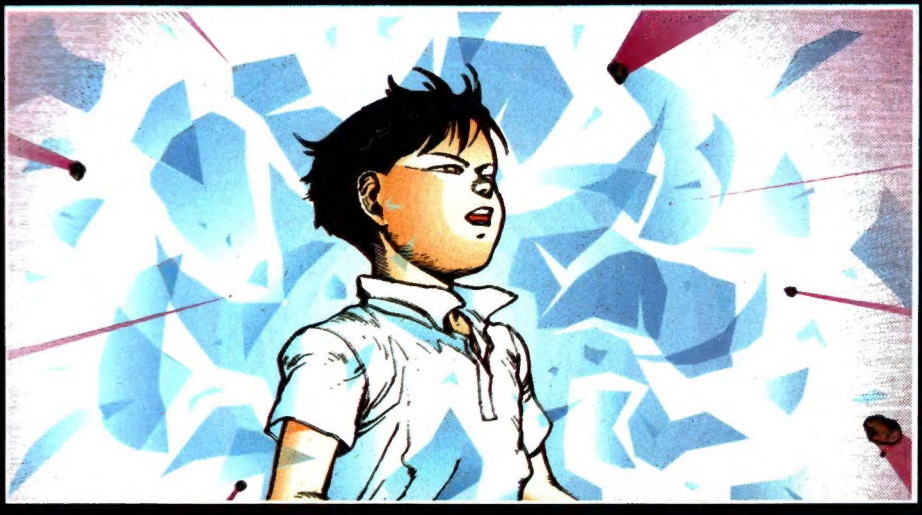
Kay, Kaneda e Chiyoko conseguem libertar Akira, mas Sakaki o leva consigo, ajudada por outras duas garotas, **Miki** e **Mozu.** Nesse exato momento, o Coronel chega com suas três crianças paranormais.

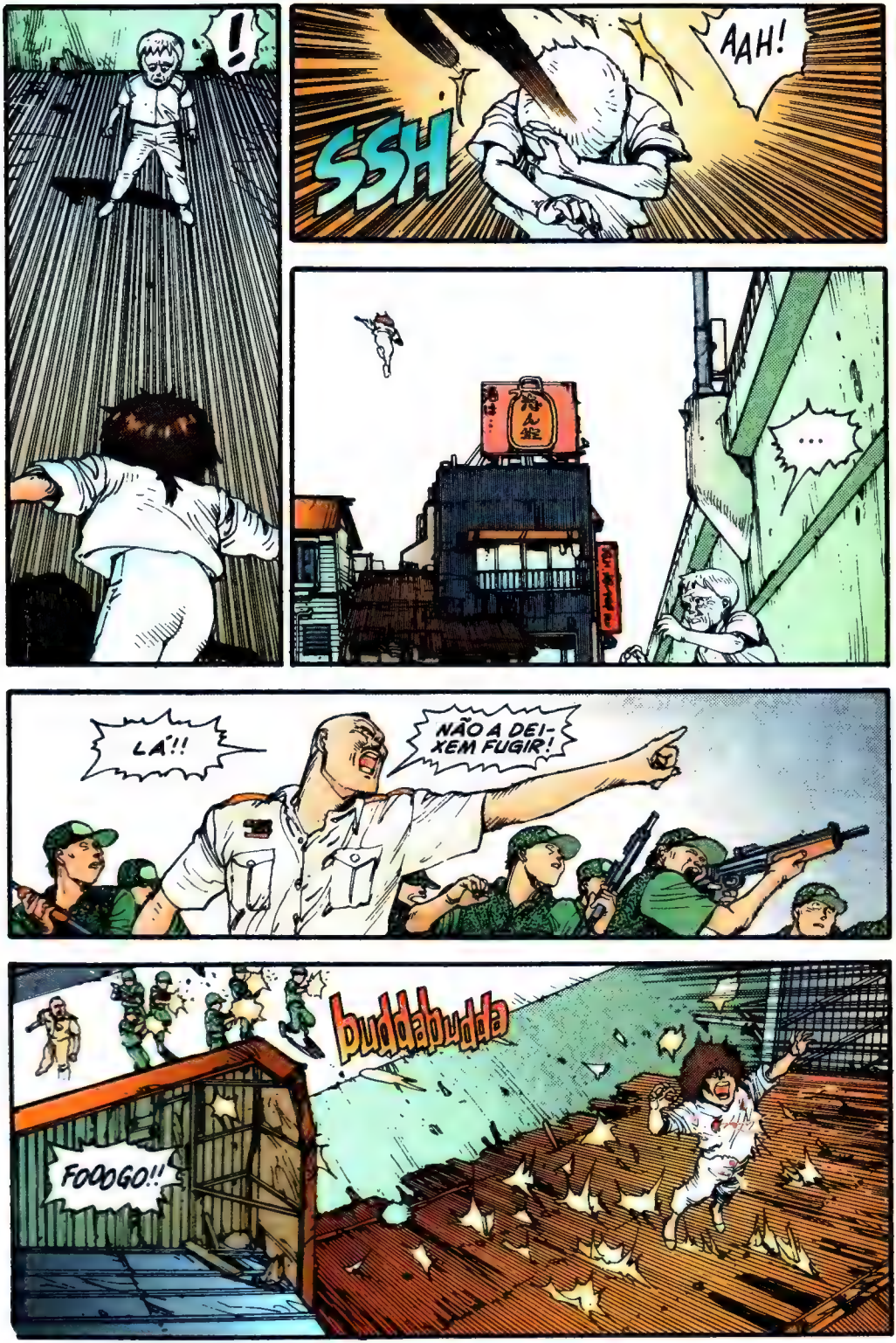
A desordem toma conta do cenário e Kaneda e suas companheiras roubam um tanque de guerra para enfrentar o caos. Nezu encurrala Sakaki e o cobiçado garoto, mas antes que possa capturá-los, Miki sacrifica sua própria vida para permitir sua fuga. O decadente líder da resistência fica furioso e ordena que os dois fugitivos sejam trazidos até ele, vivos ou mortos.

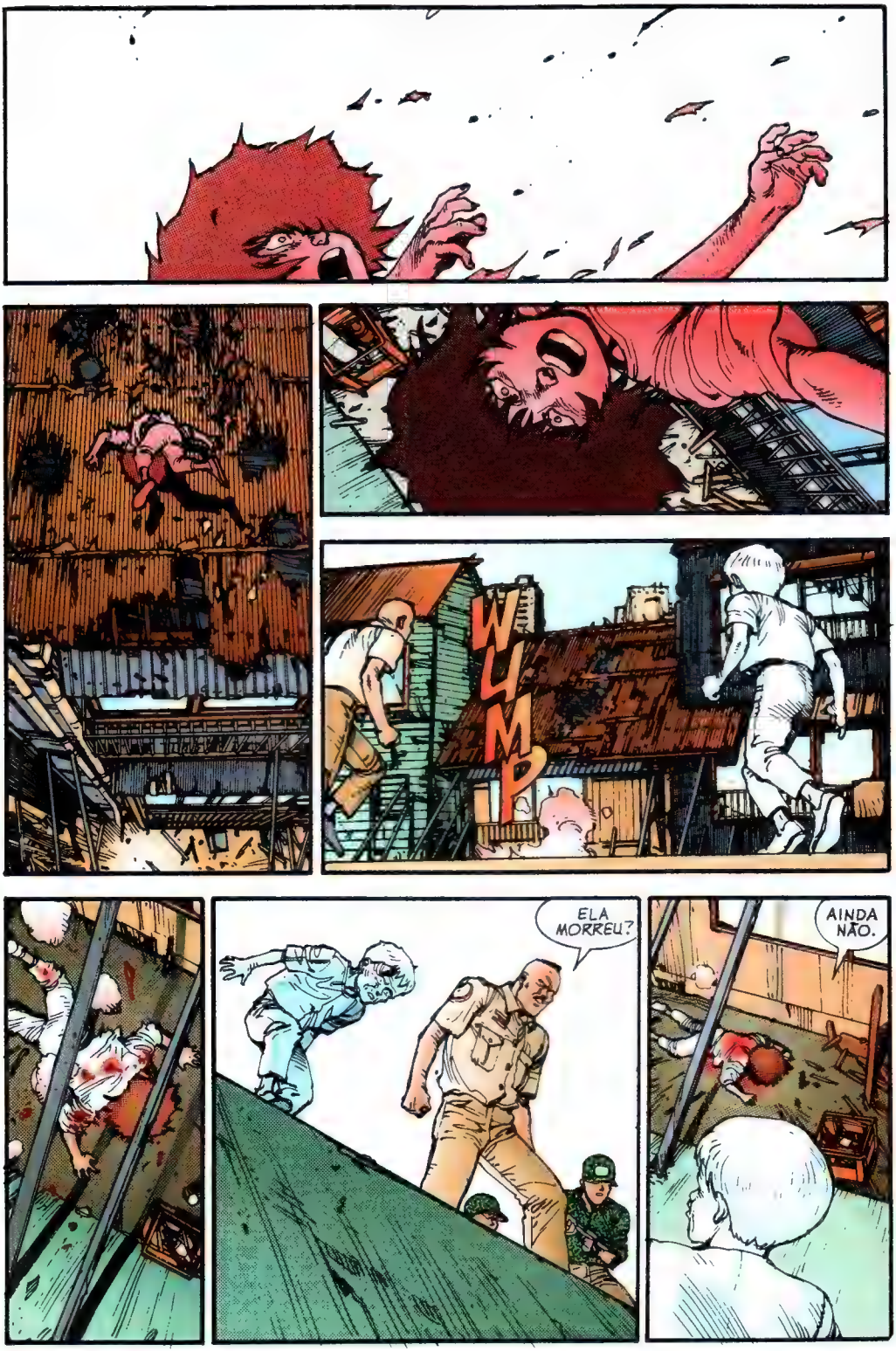
Obedecendo ordens do Coronel, Takashi mata Mozu, durante um ataque psíquico, após ela se recusar a revelar o nome de quem a tinha treinado. Sakaki esconde Akira dentro de uma lixeira, planejando pegá-lo depois de despistar seus perseguidores. Contudo, o garoto é encontrado por Ryu, que desconhecia sua verdadeira identidade até encontrarem Nezu. O traiçoeiro líder da resistência tenta matar os dois. Ryu revida e atira nele.

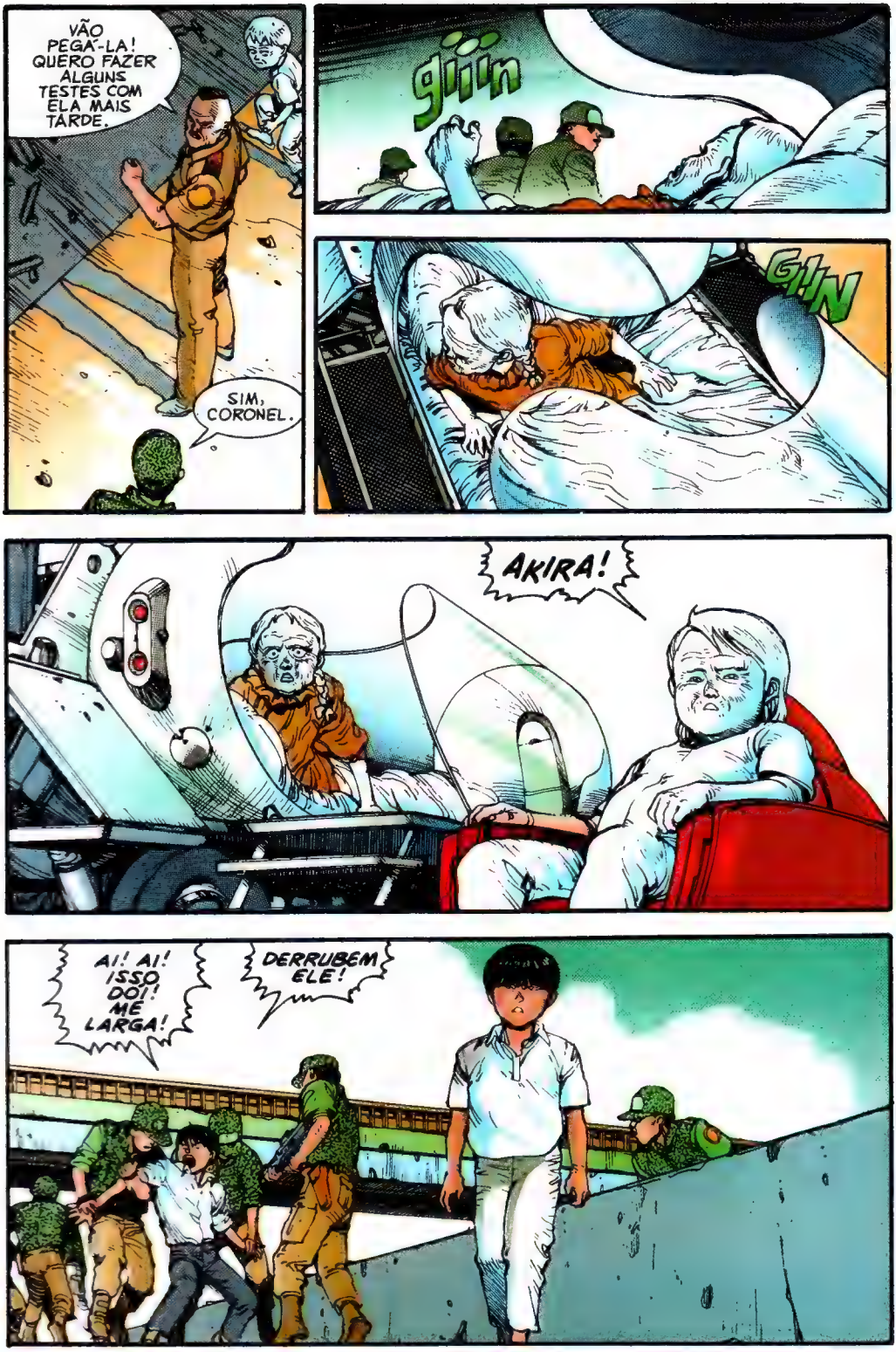
Traumatizada pela morte de suas amigas, mas determinada a completar a missão, Sakaki enfrenta Ryu e recupera Akira. No entanto, Kaneda, Kay e Chiyoko chegam a tempo de impedir sua fuga.

Então, todos são surpreendidos pela chegada do Coronel, seus pupilos e o exército.




!
SSH
AAH!
...
LÁ!!
NÃO A DEIXEM FUGIR!
FOOOGO!!
buddabudda


WUMP
ELA MORREU?
AINDA NÃO.

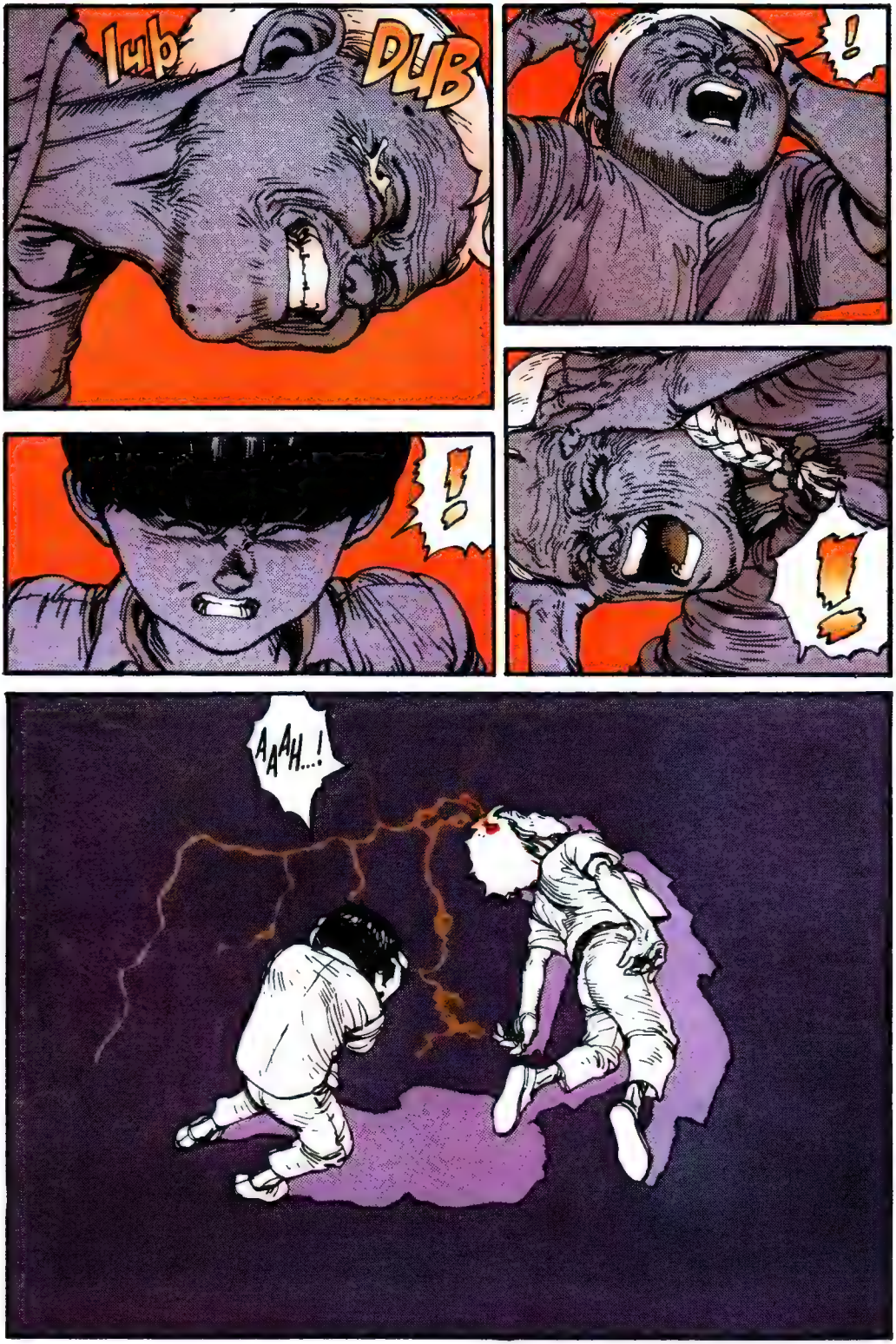

VÃO PEGÁ-LA! QUERO FAZER ALGUNS TESTES COM ELA MAIS TARDE.
SIM, CORONEL.
giin
GIIN
AKIRA!
AI! AI! ISSO DOI! ME LARGA!
DERRUBEM ELE!

AKIRA!
É VOCÊ!
É VOCÊ MESMO!
VOCÊ NÃO MUDOU NADA!
creak
LEMBRA DE MIM, NÃO É? TAKASHI!
?!

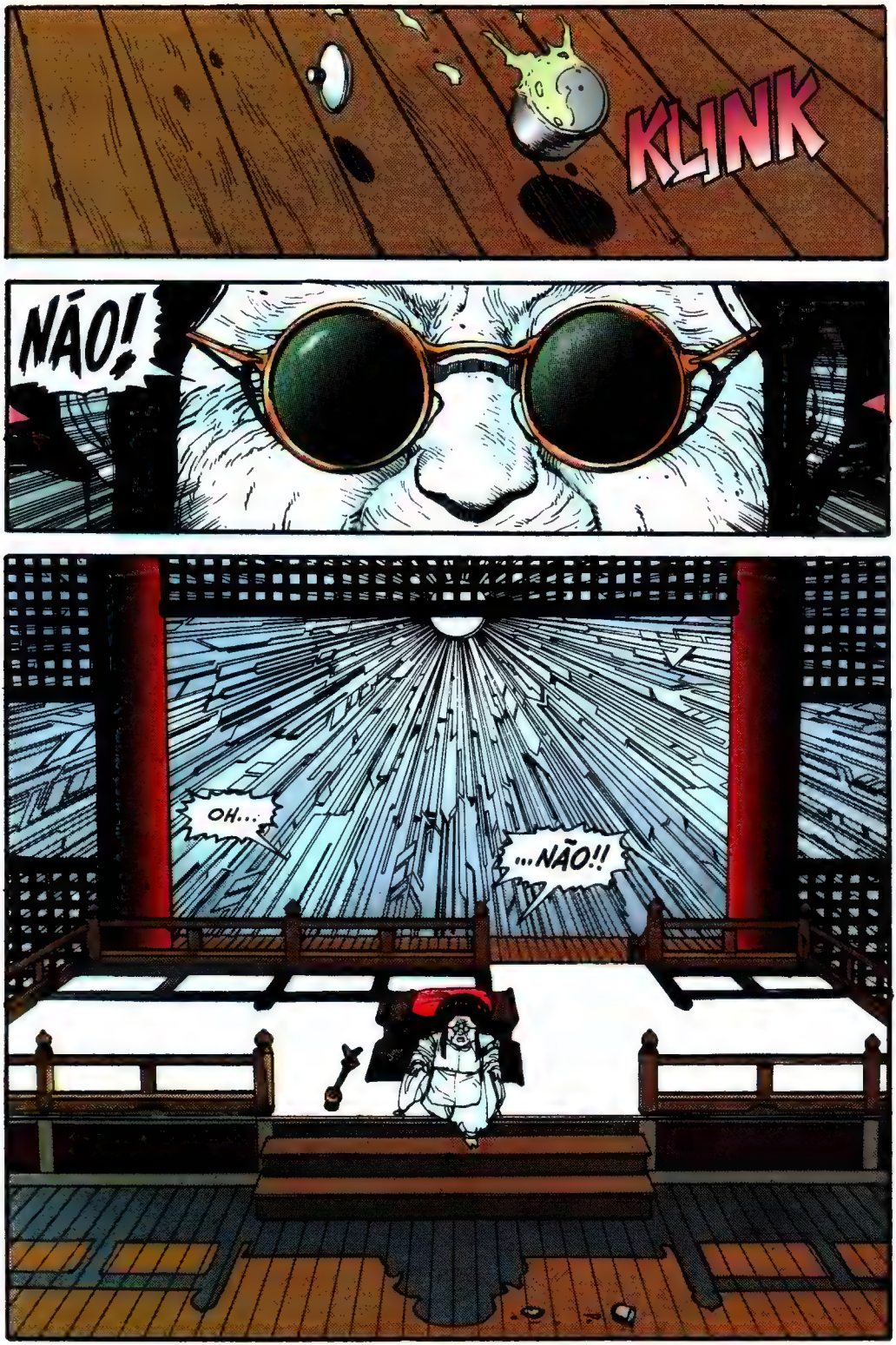
PENSEI TER OUVIDO ALGUMA COISA...
VOCÊ SE LEMBRA DE MASARU? E KIYOKO?
BLAM

EU ERREI!
!
klat
LÁ EM CIMA!
TAKASHI!
FOOOGO!
AAAGH!
BUDDABUDDABUDDA

...
AA...
AIEEE!
!
TAKASHI!
!
...

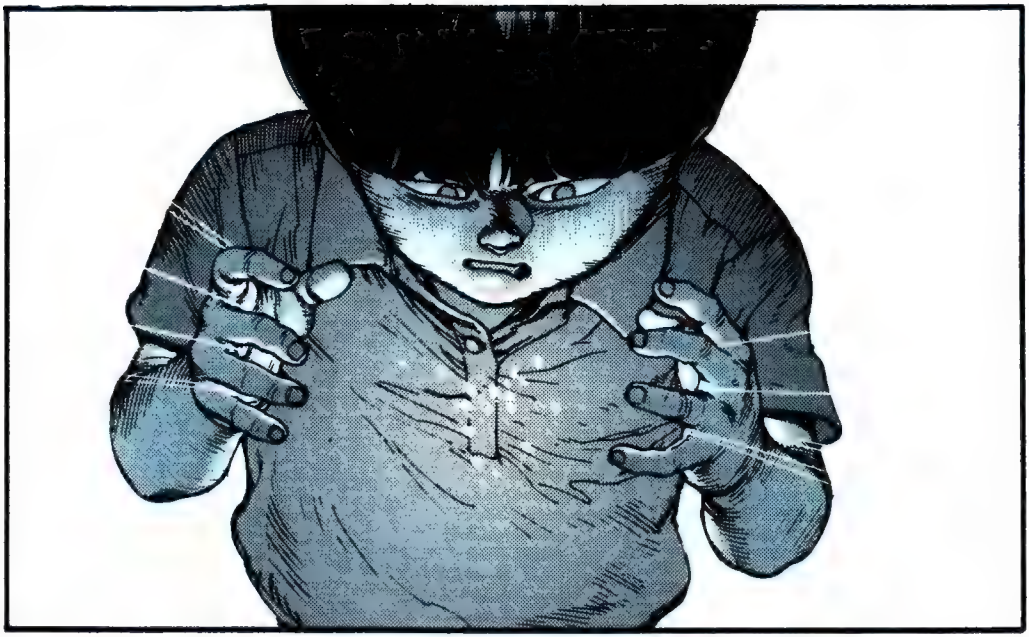

luh
DUB
!
!
!
AAAH...!

...AK...
...AKIRA?!
lub
DUB


KLINK
NÃO!
OH...
...NÃO!!

ARRRRGH!

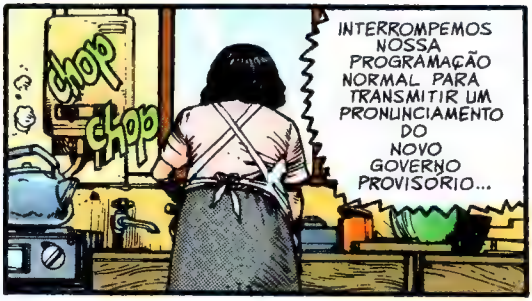
NUNCA PENSEI QUE ELE FOSSE CAPAZ DE BERRAR ASSIM...

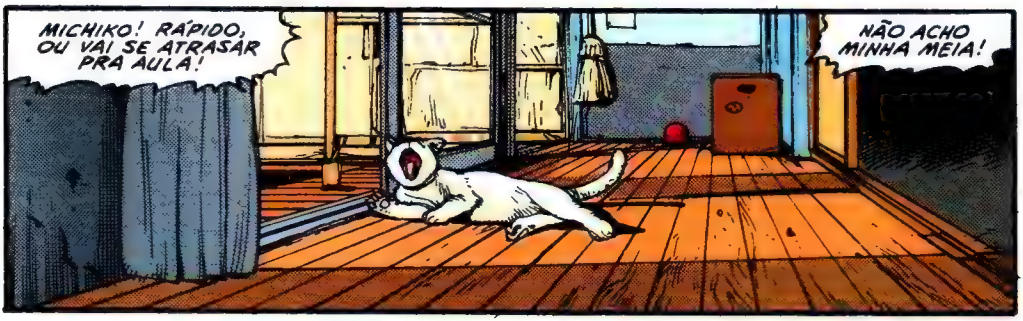


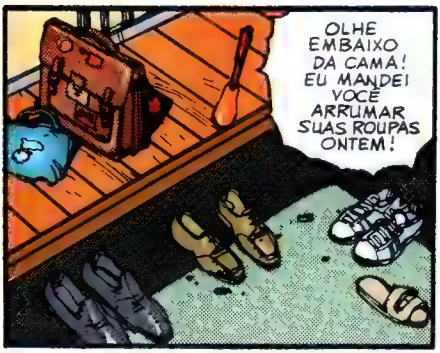
NÃO, AKIRA!
PARE!
VOCÊ NÃO DEVE!

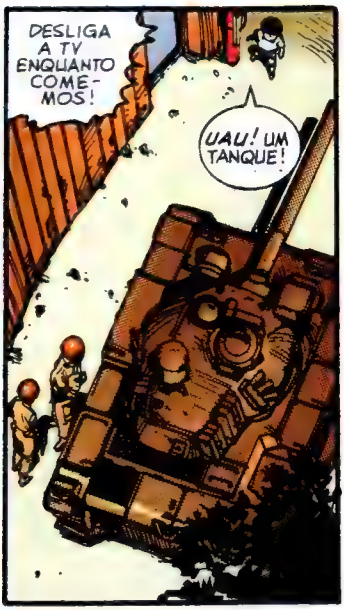
UM, DOIS, TRÊS, QUATRO...
...TRÊS, QUATRO...

Chop
Chop
Chop
Chop
Chop

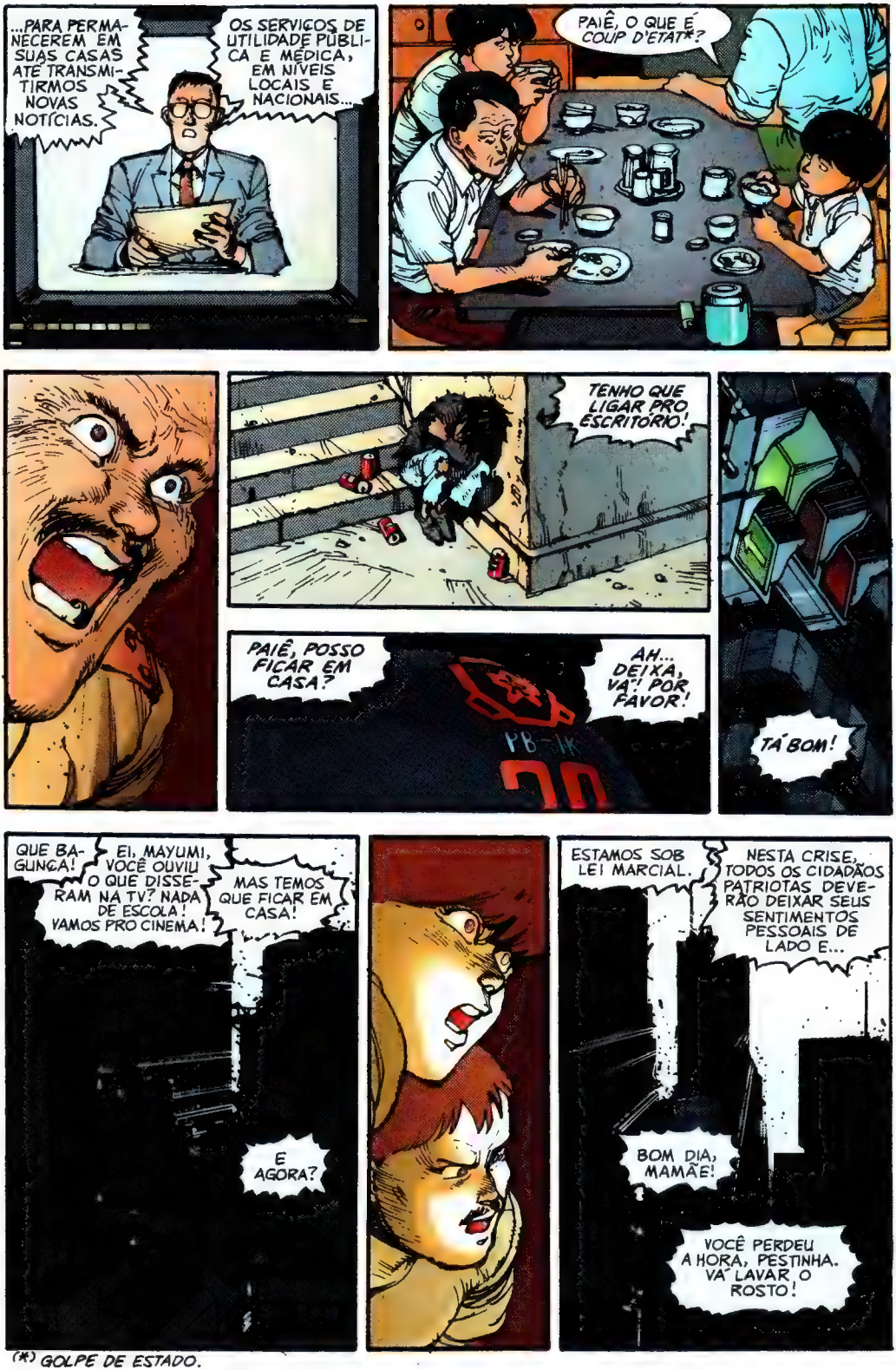

Chop
Chop
INTERROMPEMOS NOSSA PROGRAMAÇÃO NORMAL PARA TRANSMITIR UM PRONUNCIAMENTO DO NOVO GOVERNO PROVISÓRIO...


MICHIKO! RÁPIDO, OU VAI SE ATRASAR PRA AULA!
NÃO ACHO MINHA MEIA!

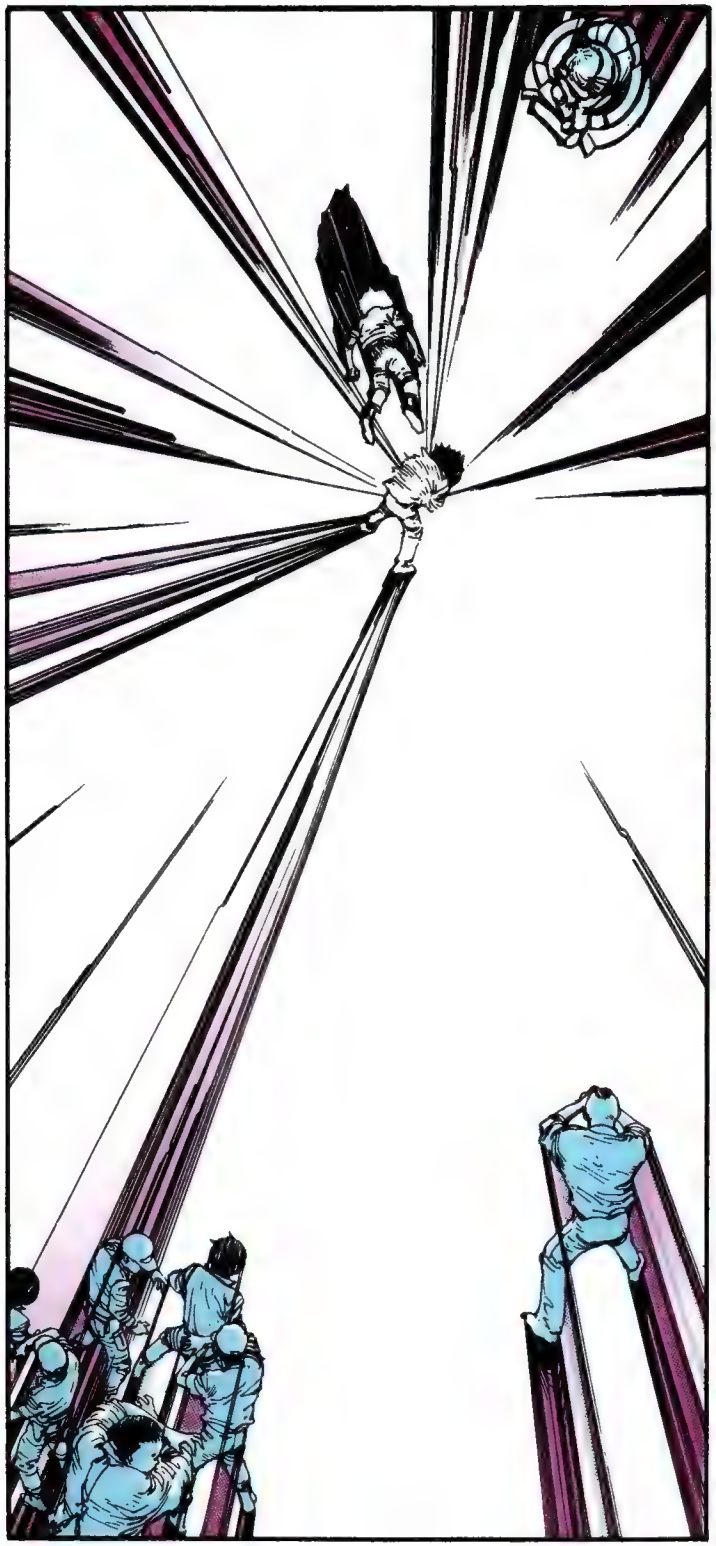

OLHE EMBAIXO DA CAMA! EU MANDEI VOCÊ ARRUMAR SUAS ROUPAS ONTEM!

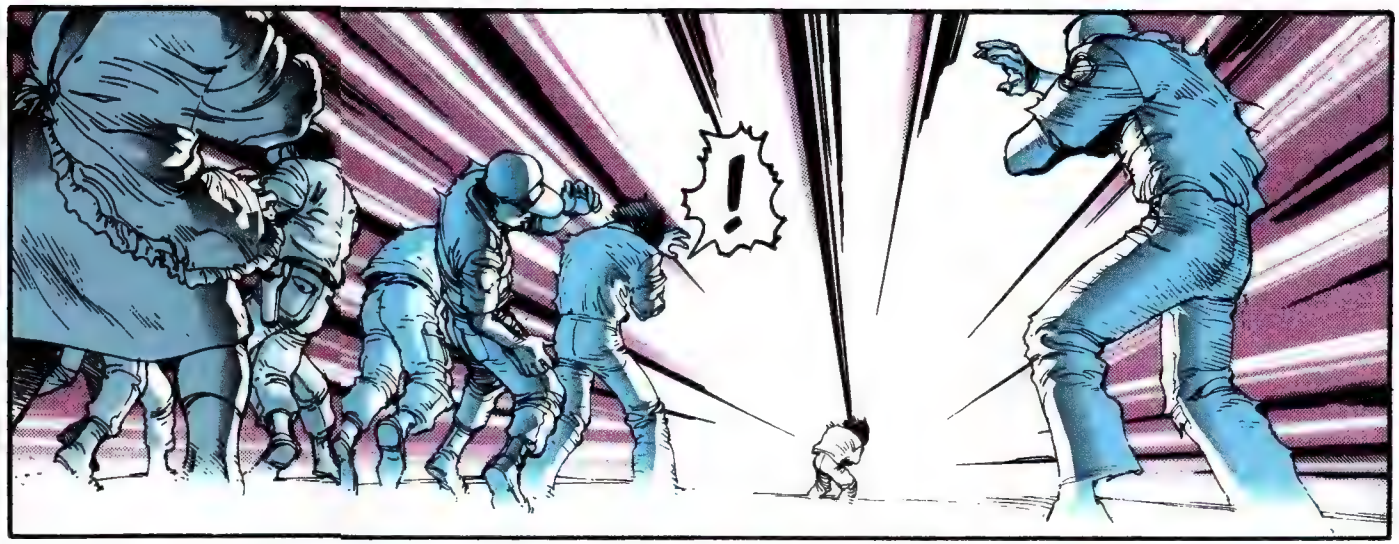

DESLIGA A TV ENQUANTO COMEMOS!
UAU! UM TANQUE!

...POR ISSO...
...AVISAMOS TODOS OS CIDADÃOS...

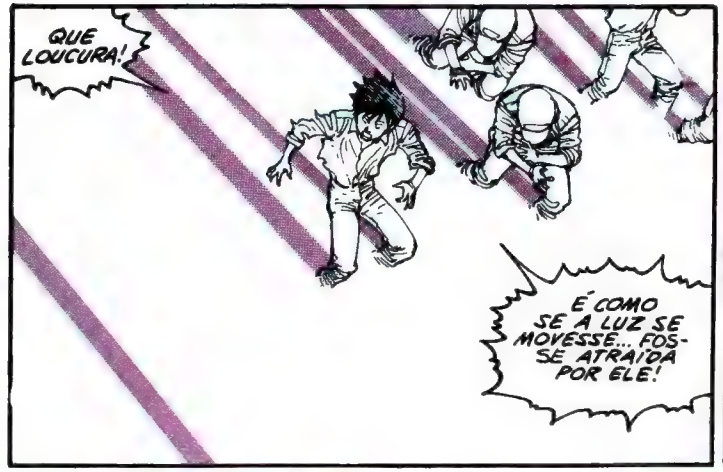

...PARA PERMANECEREM EM SUAS CASAS ATÉ TRANSMITIRMOS NOVAS NOTÍCIAS.
OS SERVIÇOS DE UTILIDADE PÚBLICA E MÉDICA, EM NÍVEIS LOCAIS E NACIONAIS...
PAIÊ, O QUE É COUP D'ETAT*?
TENHO QUE LIGAR PRO ESCRITÓRIO!
PAIÊ, POSSO FICAR EM CASA?
AH... DEIXA, VAI! POR FAVOR!
TÁ BOM!
QUE BAGUNÇA!
EI, MAYUMI, VOCÊ OUVIU O QUE DISSERAM NA TV? NADA DE ESCOLA! VAMOS PRO CINEMA!
MAS TEMOS QUE FICAR EM CASA!
E AGORA?
ESTAMOS SOB LEI MARCIAL.
NESTA CRISE, TODOS OS CIDADÃOS PATRIOTAS DEVERÃO DEIXAR SEUS SENTIMENTOS PESSOAIS DE LADO E...
BOM DIA, MAMÃE!
VOCÊ PERDEU A HORA, PESTINHA. VÁ LAVAR O ROSTO!

(*) GOLPE DE ESTADO.



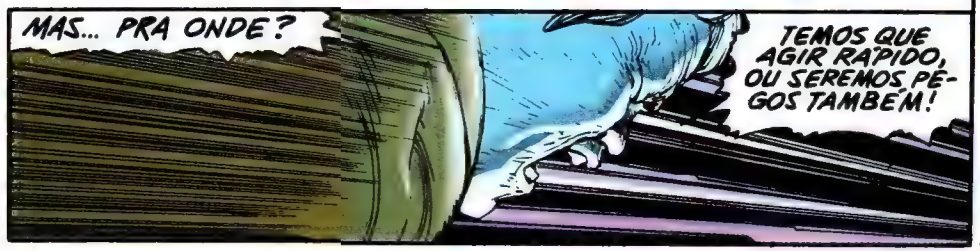

!

O QUE É ISSO?

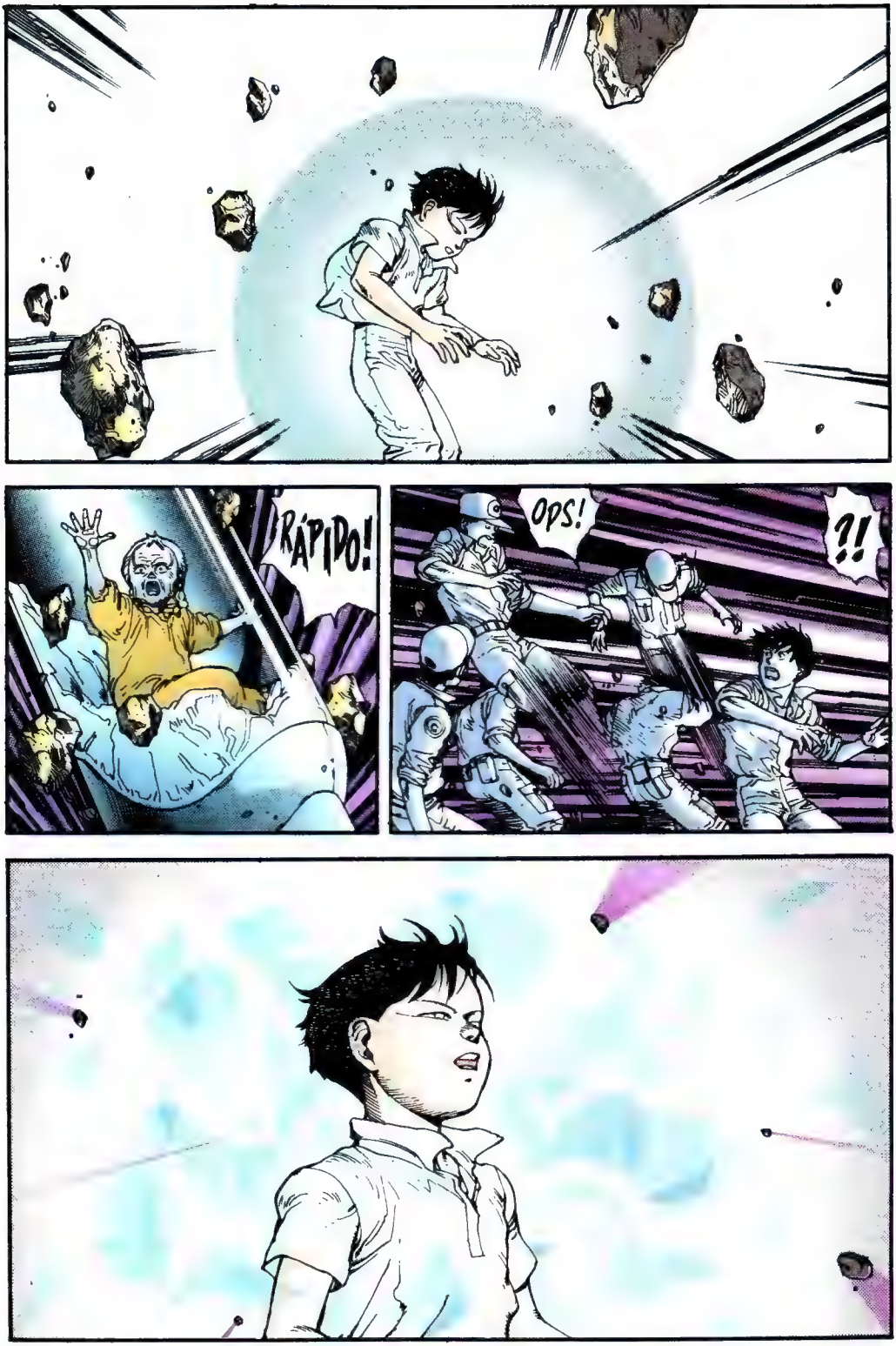

QUE LOUCURA!
É COMO SE A LUZ SE MOVESSE... FOSSE ATRAÍDA POR ELE!

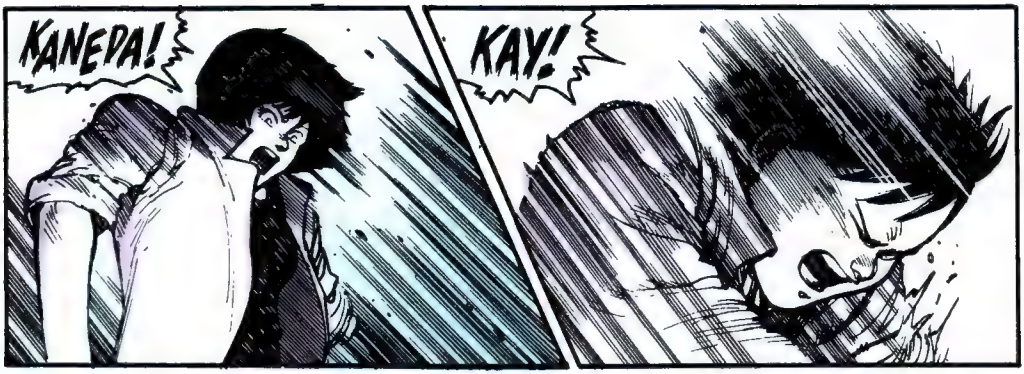
AKIRA TÁ FAZENDO ISSO?

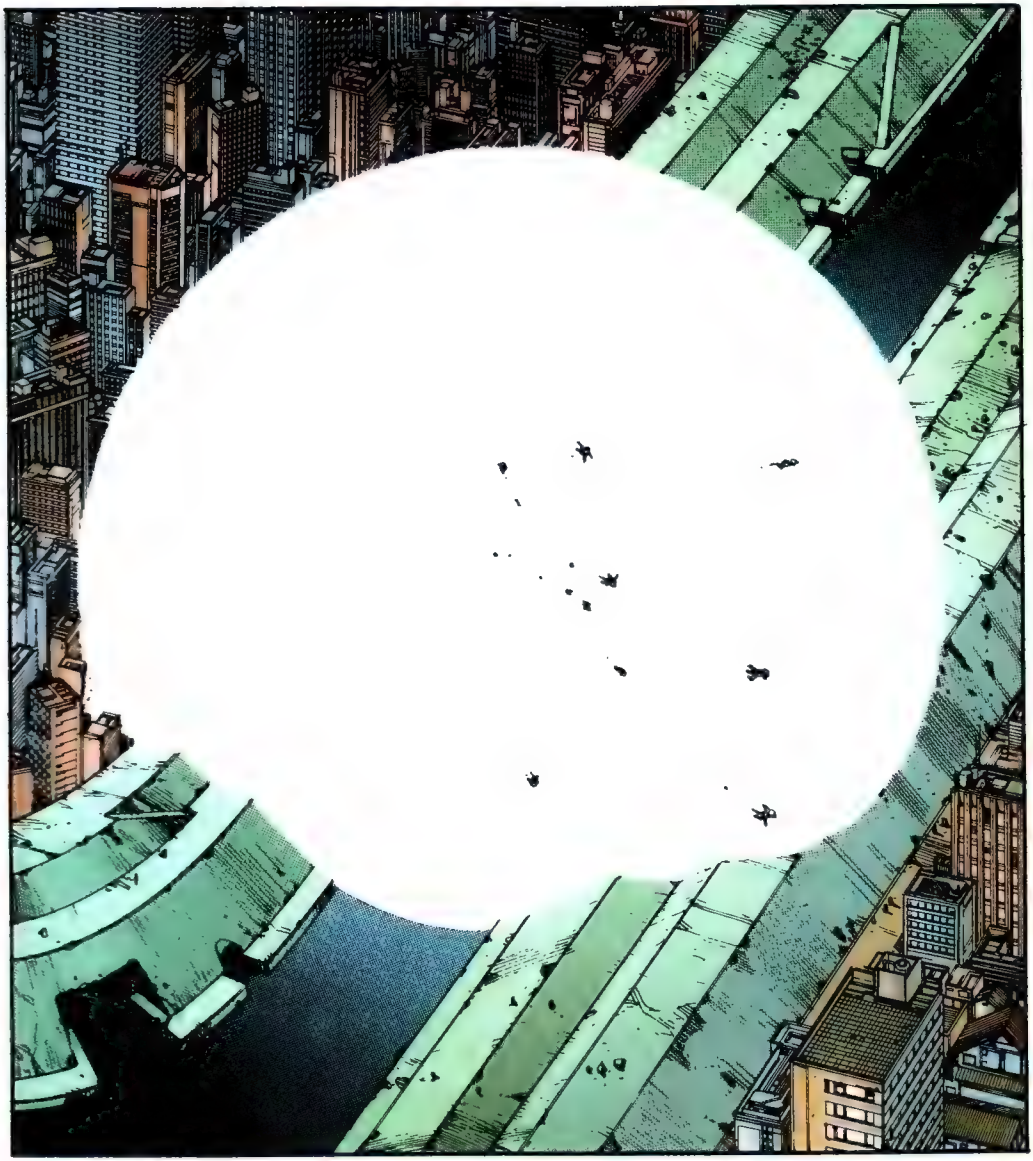
MA... MASARU!
PRECISAMOS LEVAR ESSA GENTE PARA UM LUGAR SEGURO...


MAS... PRA ONDE?
TEMOS QUE AGIR RÁPIDO, OU SEREMOS PÉGOS TAMBÉM!

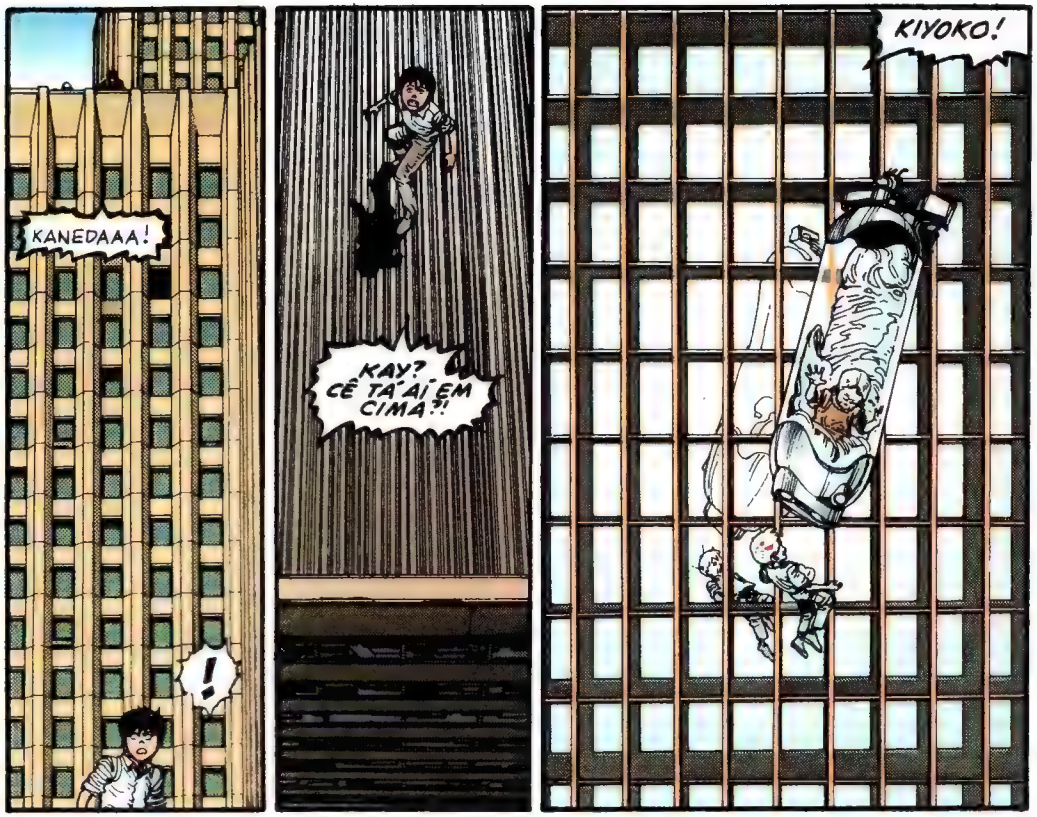
AQUELE ARRANHA-CÉU É O LUGAR MAIS PRÓXIMO!

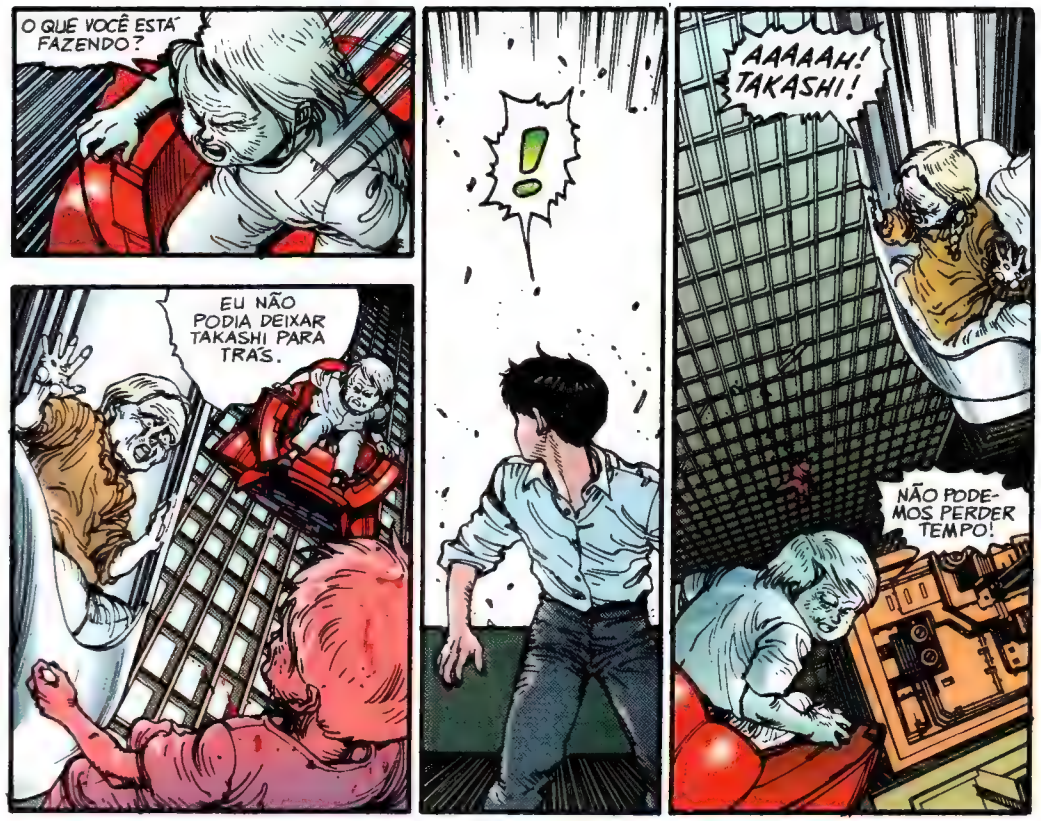

RÁPIDO!
OPS!
?!


KANEDA!
KAY!

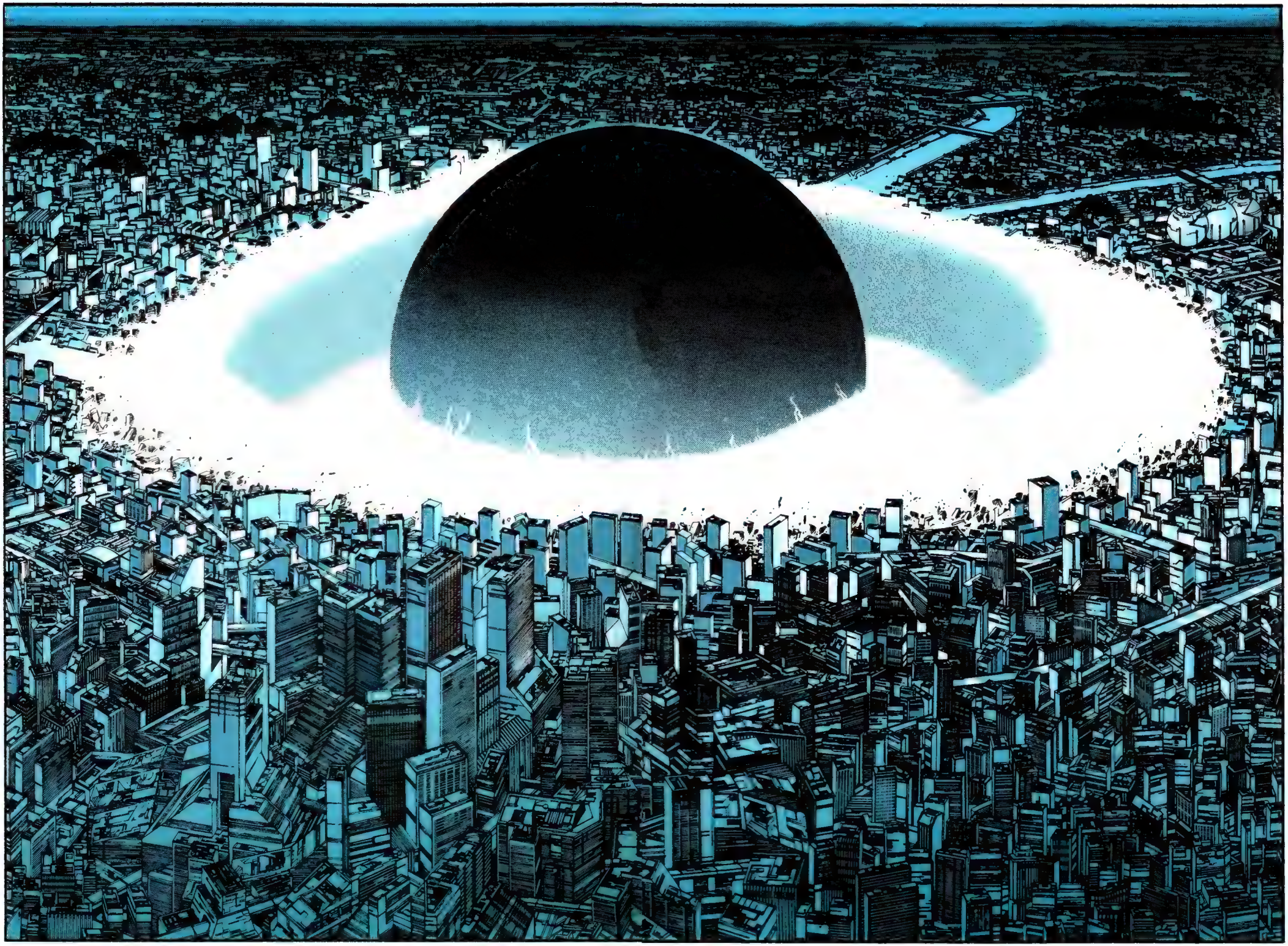


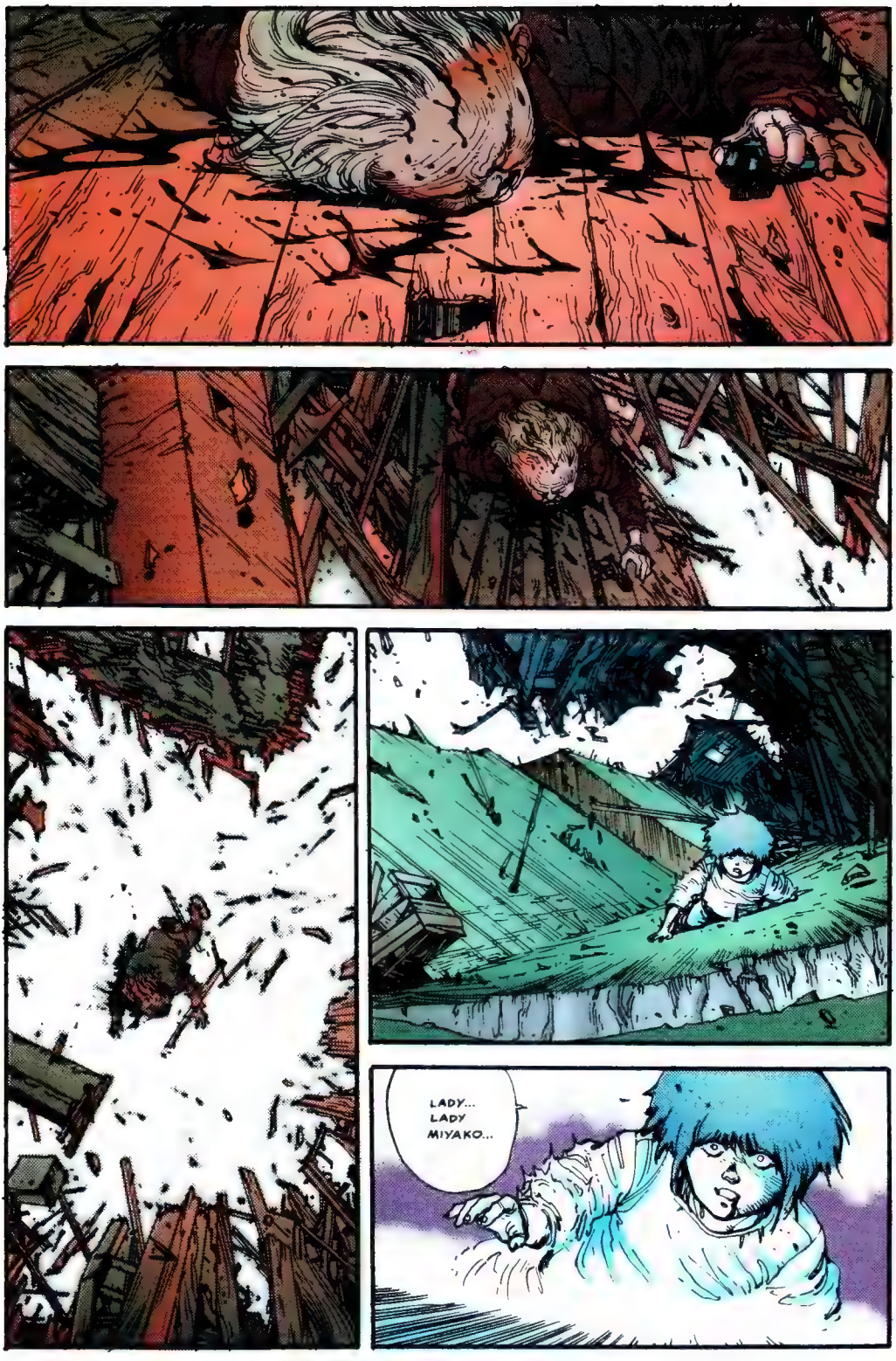
!
IIAAA!
AAIEEE!
BAN
5555
BANK
AI!
WHOP
MAS O QUÊ...?
BANK
COMO VIEMOS PARAR AQUI?
KIYOKO, ONDE ESTÁ VOCÊ?
AQUI NÃO É SEGURO! TEMOS QUE DAR O FORA!
?!
KAY? OH, KAY?!
KAY! CADÊ VOCÊ?!
AI... MINHA CABEÇA DOI...


KANEDAAA!
!
KAY? CÊ TÁ AÍ EM CIMA?!
KIYOKO!

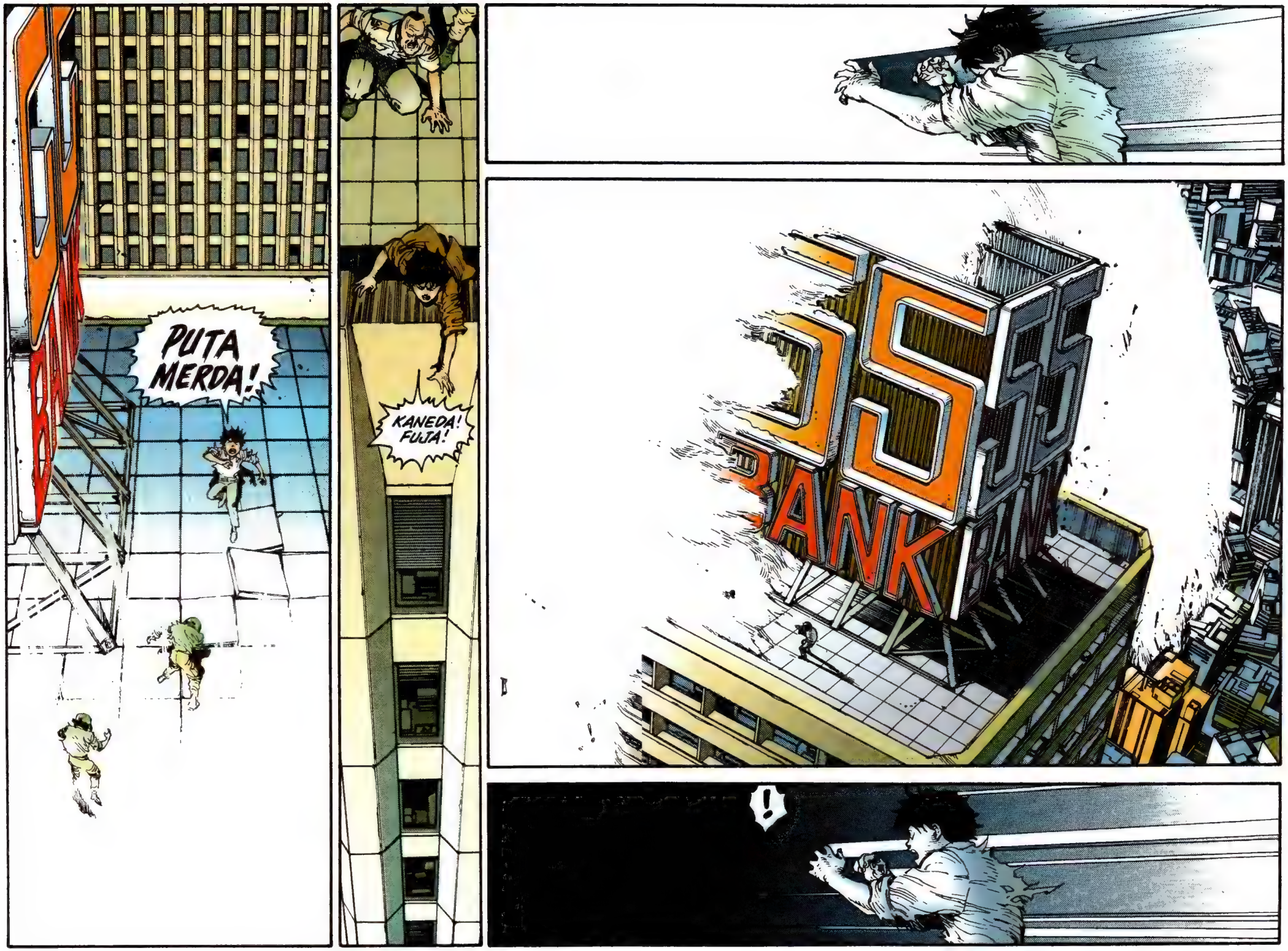

O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?
EU NÃO PODIA DEIXAR TAKASHI PARA TRÁS.
!
AAAAAH! TAKASHI!
NÃO PODEMOS PERDER TEMPO!

55
BANK

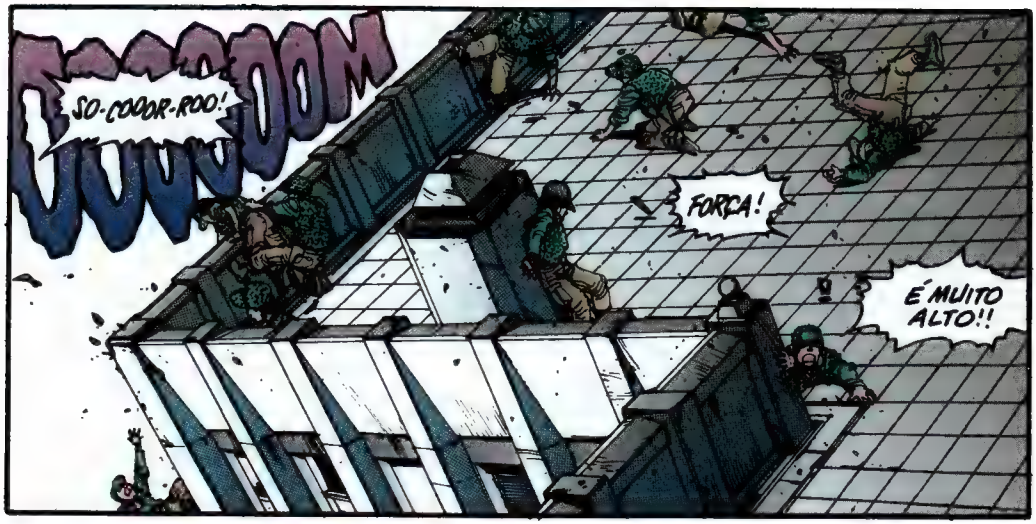



LADY...
LADY
MIYAKO...

САМКІ!


PUTA MERDA!
KANEDA! FUJA!
BANK
!

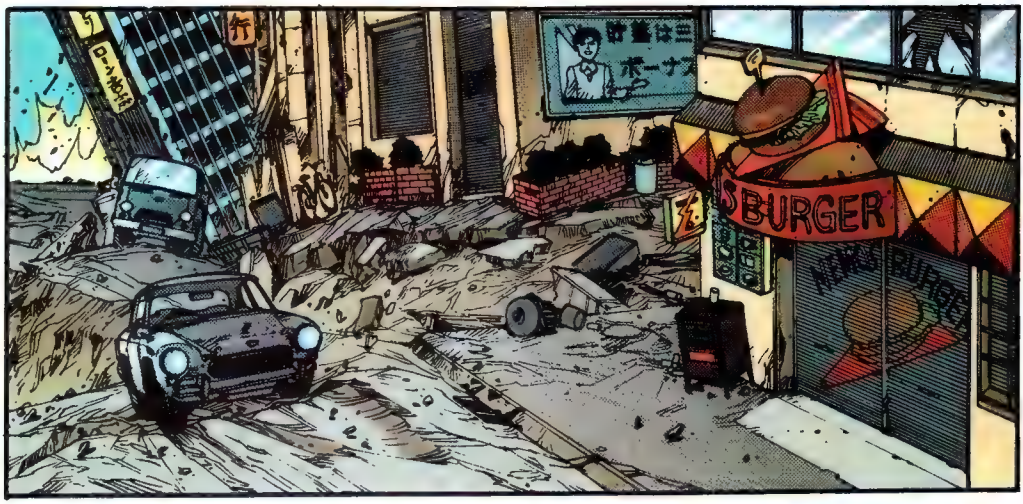
KIII


DOOM
SO-COOOR-ROO!
FORÇA!
É MUITO ALTO!!

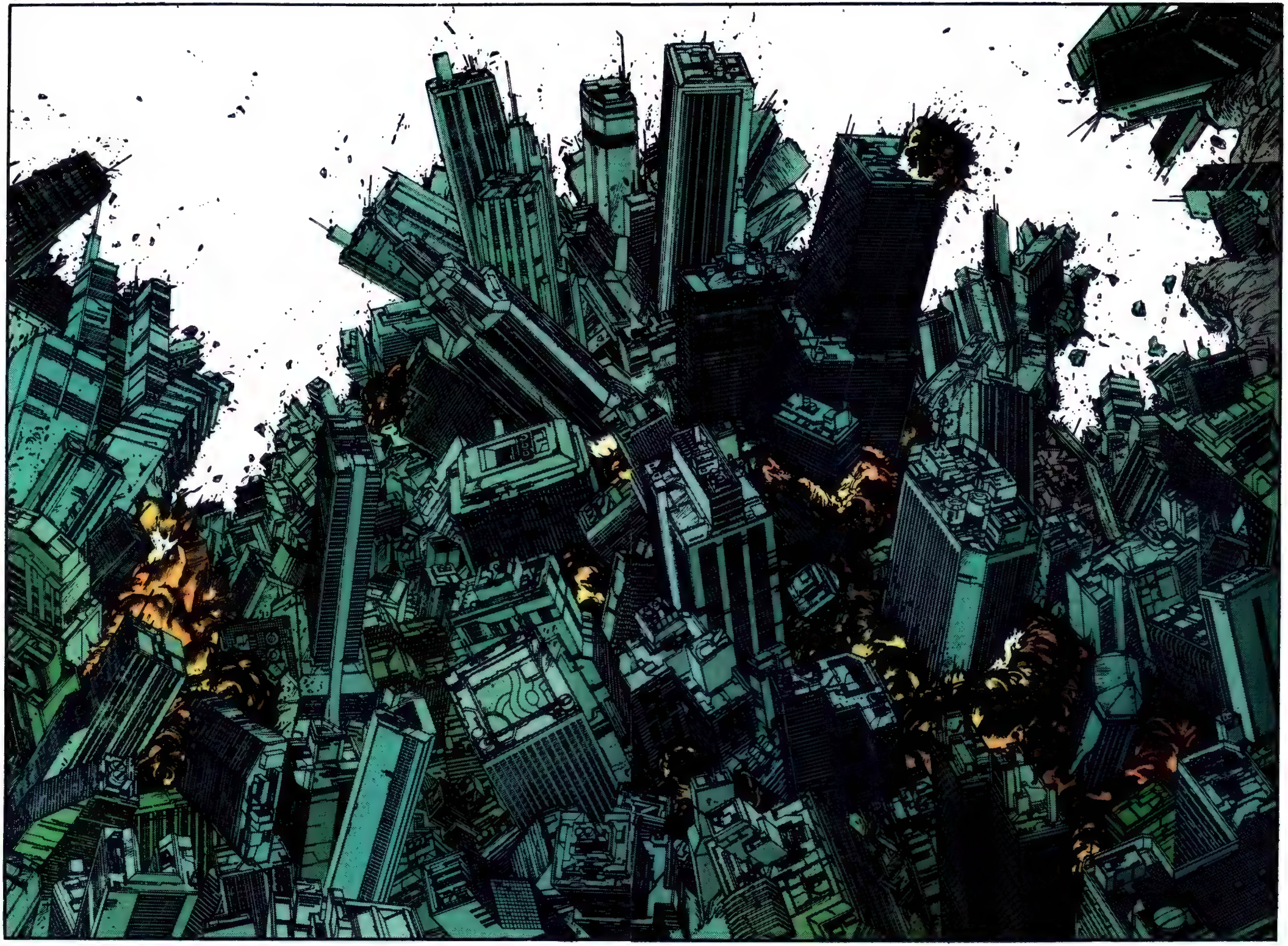
NÃO LARGUE A MINHA MÃO!

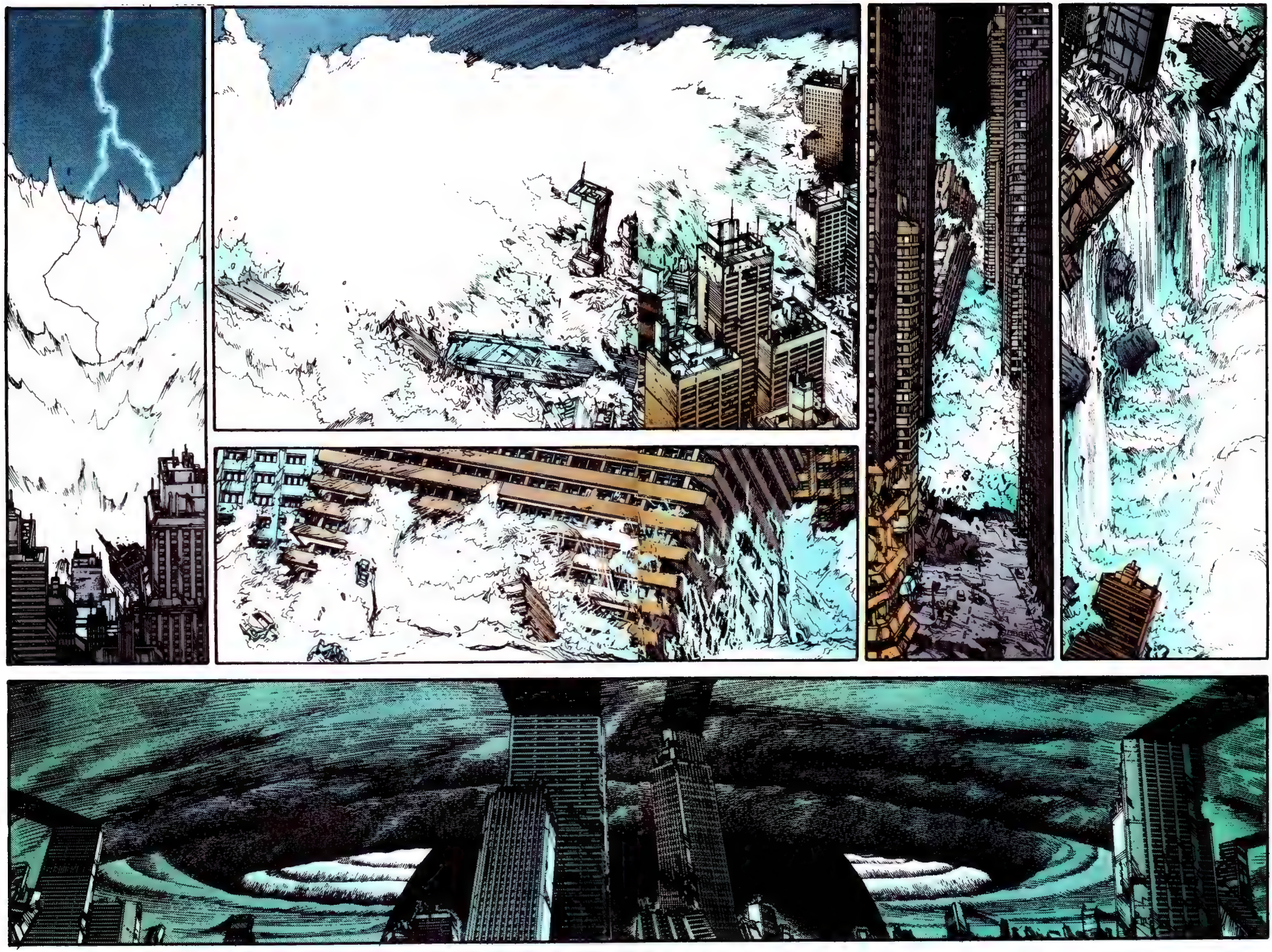
KANEDAAA!

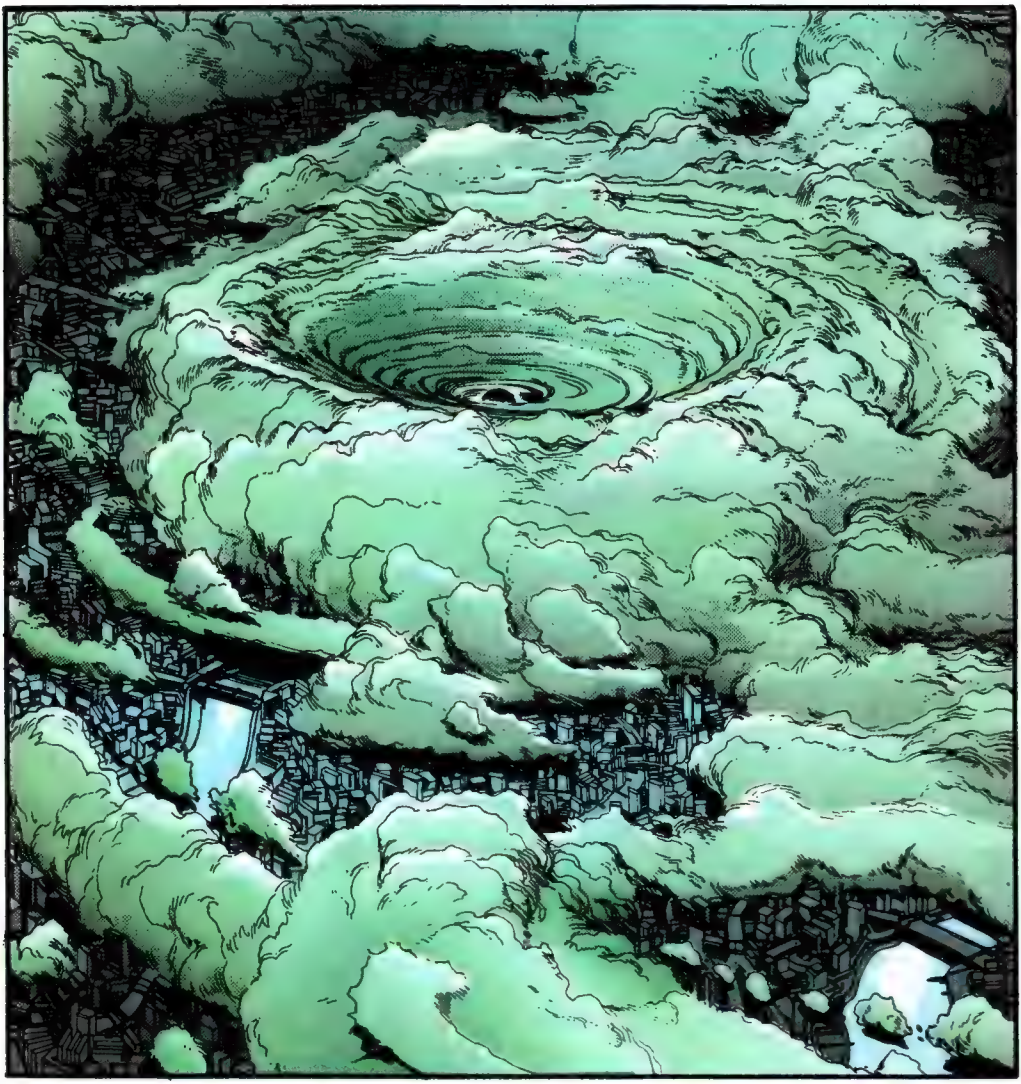
OOOOOOHM

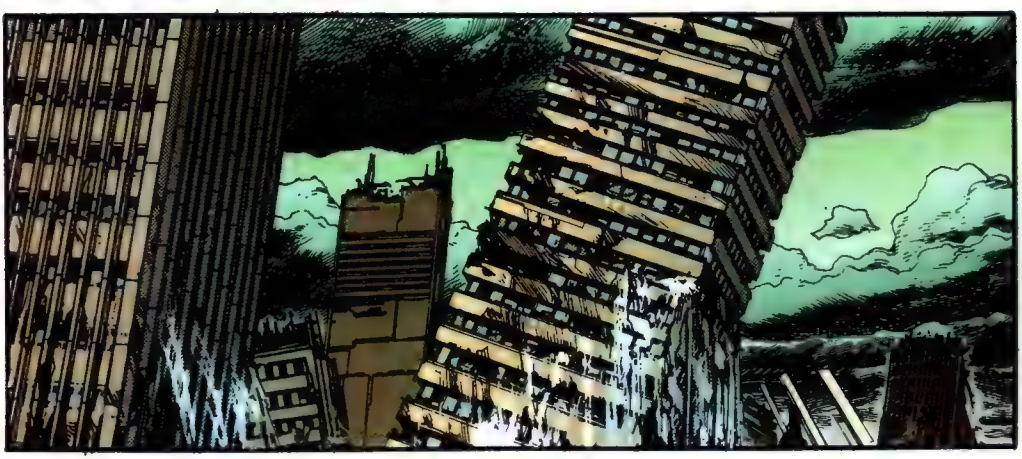

BURGER

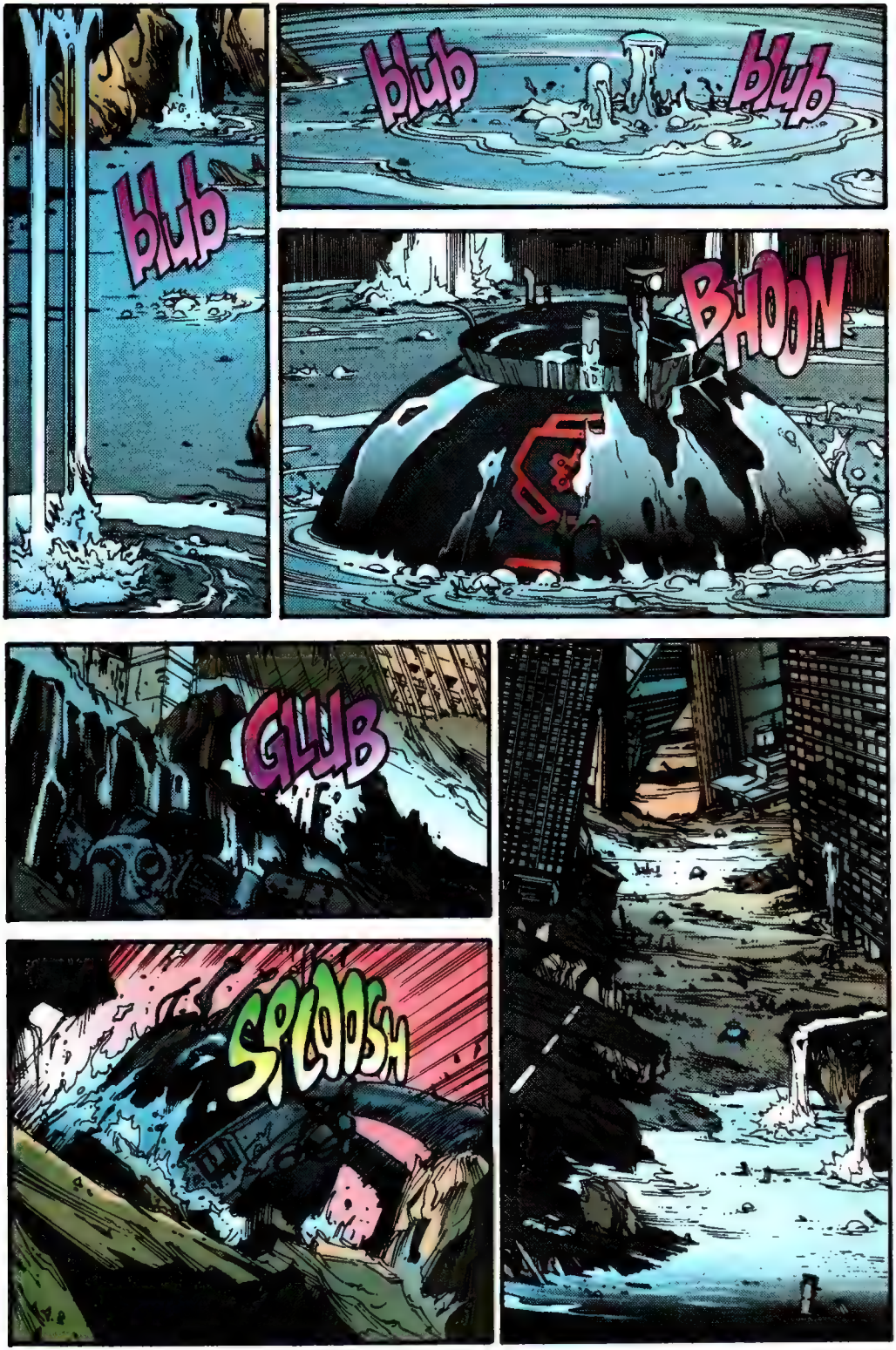
ホルモン



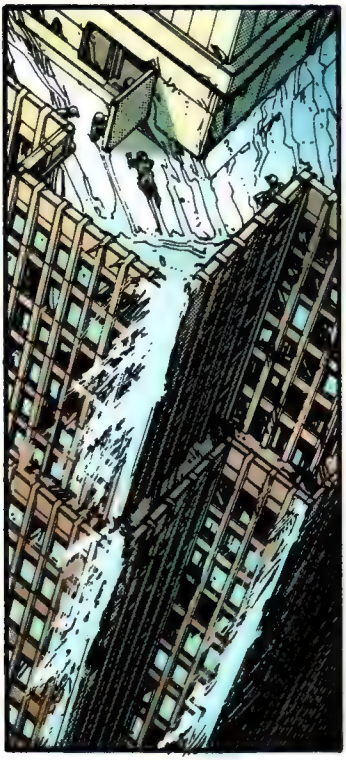


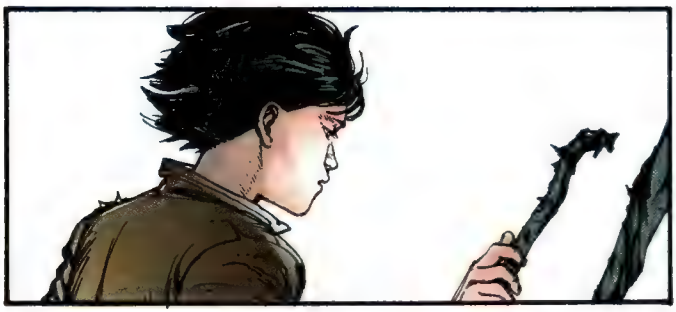


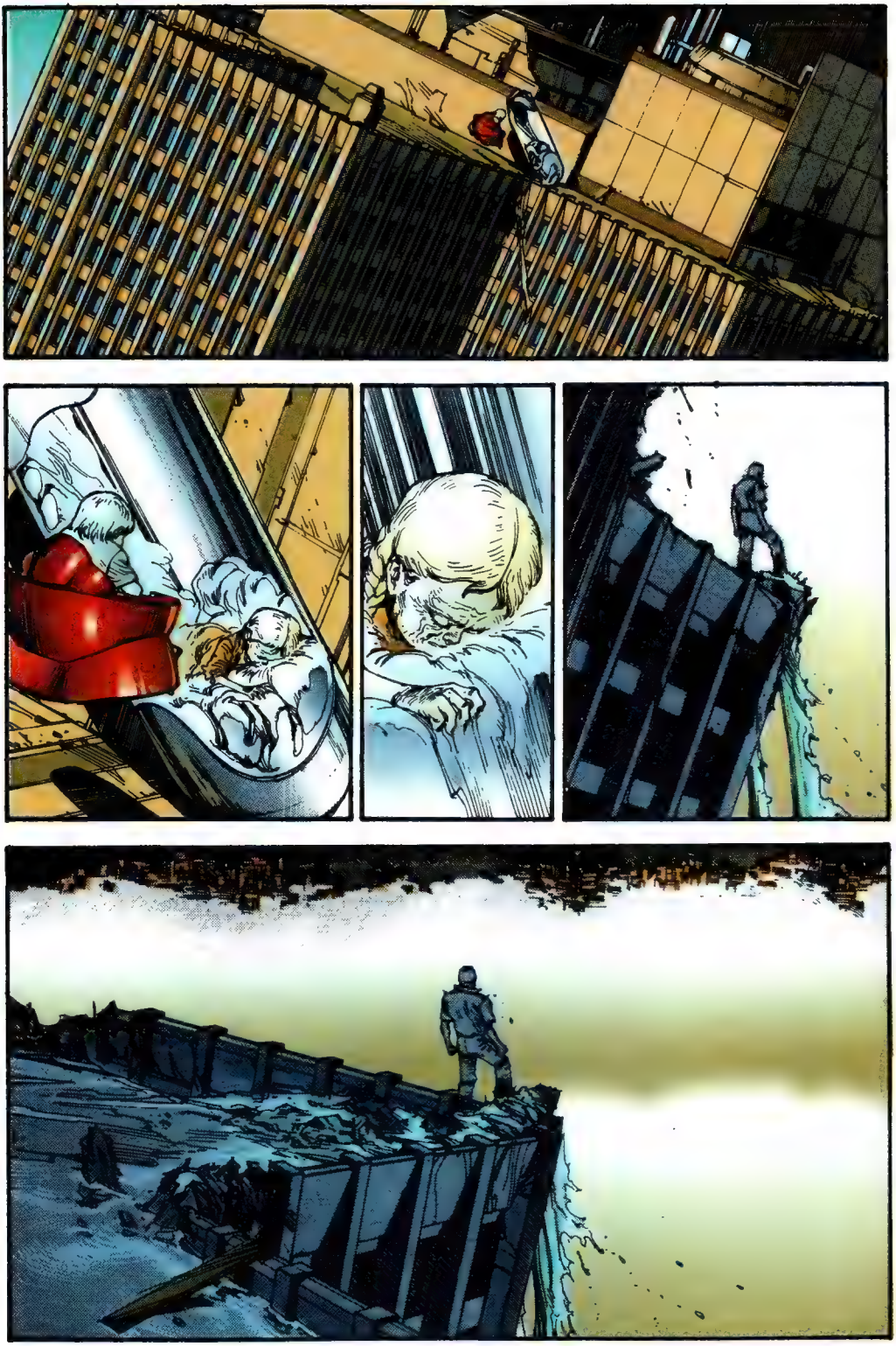



blub
blub
blub
BHOOM
GLUB
SPLOOSH

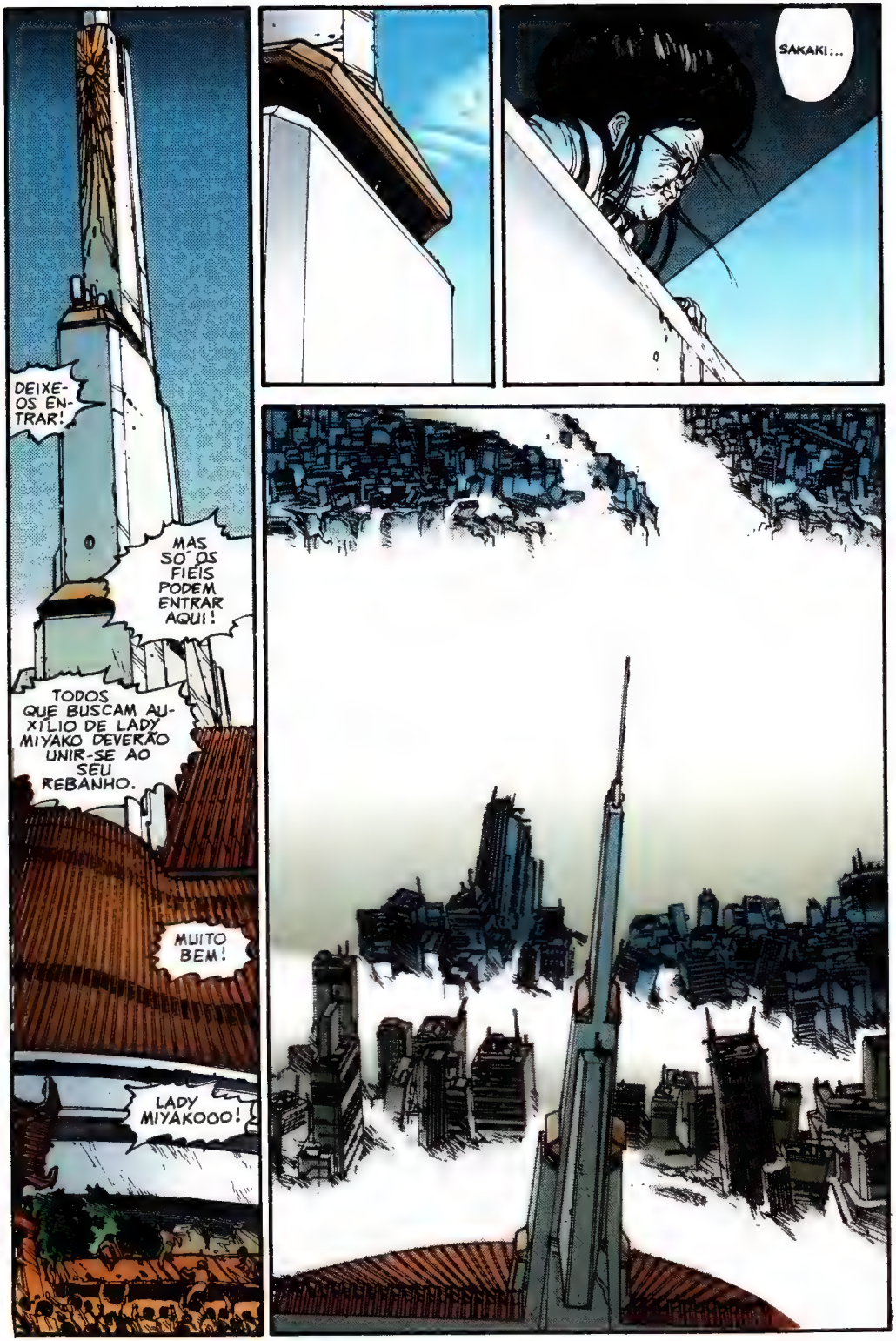
EI!
KAY? CHIYOKO?
EEIII!
RRUMBLE
FLOOSH
KAAAY!

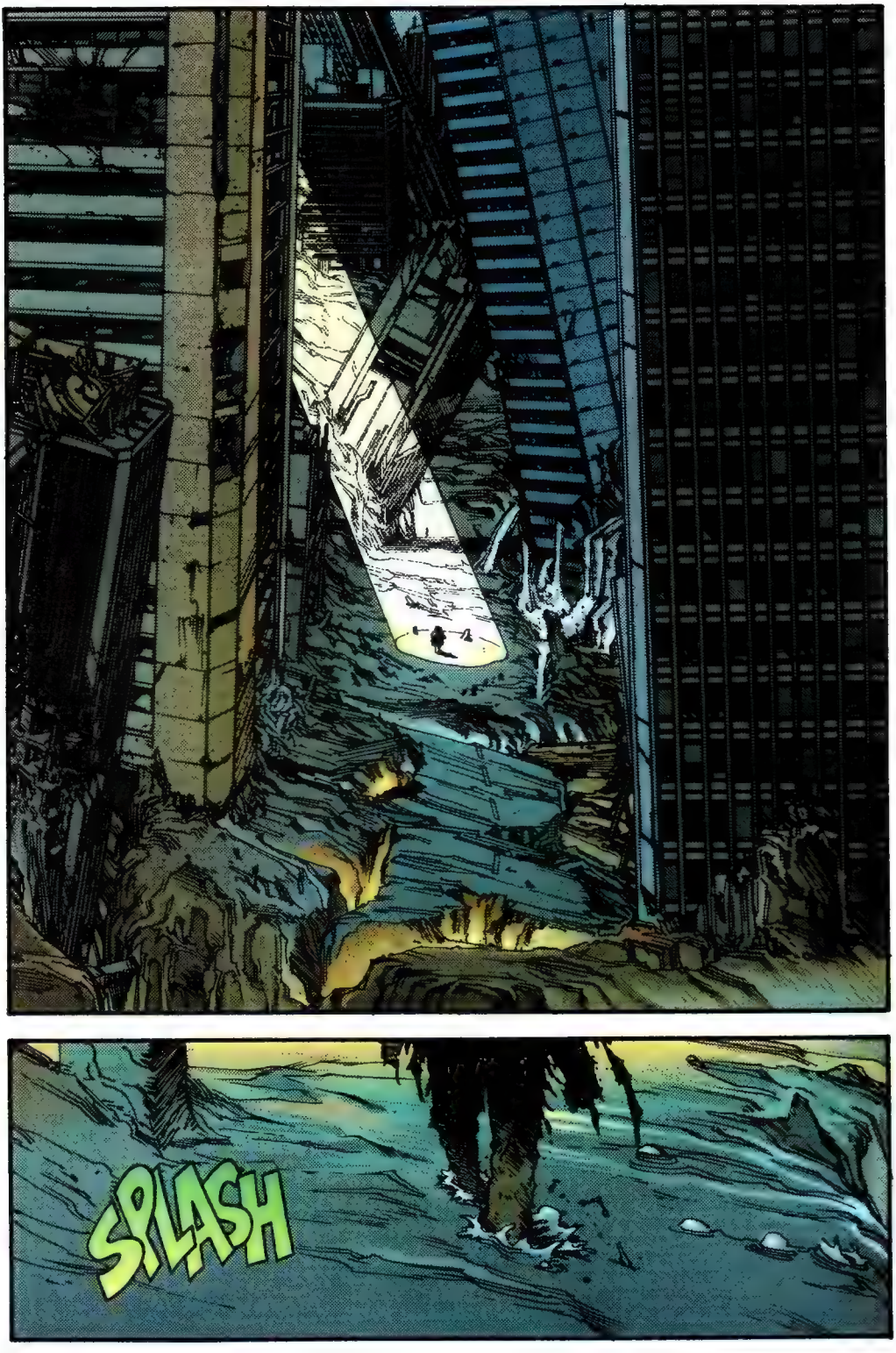






LADY MIYAKO!
ABRAM O PORTÃO!
LADY MIYAKO, SOCORRO!
TENHA PIEDADE DE NÓS!


DEIXE-OS ENTRAR!
MAS SÓ OS FIÉIS PODEM ENTRAR AQUI!
TODOS QUE BUSCAM AUXÍLIO DE LADY MIYAKO DEVERÃO UNIR-SE AO SEU REBANHO.
MUITO BEM!
LADY MIYAKOOO!
SAKAKI...


SPLASH

EDITORA GLOBO

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Roberto Irineu Marinho
João Roberto Marinho
José Roberto Marinho
Ricardo A. Fischer

DIRETORIA
Ricardo A. Fischer, Fernando A. Costa
Flavio Barros Pinto, José Antonio Soler,
Tadeu Vani Fucci, Orlando Marques

Diretor Executivo de Revistas
Flavio Barros Pinto

Diretora Editorial
Flavia Ceccantini

Diretor de Publicidade
José Roberto Sgarbi

REDAÇÃO
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Editor de Arte: Hélcio Pinna
Redator: Sidney Gusman
Revisores: Cecília Bassarani, Paulo Roberto Pompêo
Chefe de Arte: José Moreno Cappucci
Assistentes de Arte: Gérson A. Campos, Marco A. Ponzio, Marcos Camargo de Brito
Secretário de Redação: Cícero Osvaldo de Lima

MARKETING
Gerente de Grupo de Produto: Denise Maria Mozol
Gerente de Produto: Mauro Menezes
Analista de Produto: Wagner Pinheiro
Gerente de Promoção e Divulgação de Imprensa: Lúcia de Finis Machado
Diretor de Comunicação: Mauro Costa Santos

Diretora Responsável: Flavia Ceccantini

Editora Globo S/A
Rua do Curtume, 665 - São Paulo - SP
CEP 05065 - Tel.: (011) 874-6000
Telex: 54071

Impressão: Cochrane S.A. - A. Escobar Williams 530 Santiago - Chile

Abril/1992
Copyright © 1992 MASH ROOM Co., Ltd. Todos os direitos reservados. Editado pela primeira vez no Japão em 1982 por Kodansha Ltd., Tóquio.

ANER

A SEGUIR:

IMPERADOR DO CAOS

O GRANDE SUCESSO DO CINEMA MUNDIAL

AKIRA

DE KATSUHIRO OTOMO

AGORA EM VÍDEO

AÇÃO E SUSPENSE DO INÍCIO AO FIM.

dublado ou legendado

APOIO PROMOCIONAL DA REVISTA AKIRA

EDITORA GLOBO

AKIRA

O FILME QUE MUDOU A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.

- Uma superprodução de 7 milhões de dólares.
- Mais de um ano na lista dos "TOP HITS" da revista "Variety".
- "O filme animado mais impressionante, violento, intelectualmente provocante, emocionante e envolvente como nenhum outro desenho já produzido". Washington Post.
- "Extraordinário... AKIRA é uma festa para os olhos". Los Angeles Weekly.
- "O mínimo que se pode dizer é que o argumento de AKIRA é brilhante". Folha de São Paulo.
- "O show de destruição de AKIRA é também uma atração à parte". O Estado de São Paulo.
- "Você jamais viu algo que lhe encha os olhos como AKIRA, um espetacular e apocalíptico desenho animado, que faz "Blade Runner" parecer um velho filme da Disney". Première.

AKIRA COMMITTEE · 1992 · LICEN · SANRIO CO.

Carat HOME VIDEO

procure já em sua locadora

EUROPA HOME VIDEO